
99 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS
Nº 202
HOBBY CONSOLAS
Portugal 2,99 €
HOBBY CONSOLAS
A FONDO
NINJA GAIDEN II
Descubre la mejor acción en Xbox 360
BRUTAL!
SOUL CALIBUR IV
torneo más salvaje
ga por fin a PS3 y 360
SÚPER ANÁLISIS!
MARIO TE RETA EN Wii!
UPER SMASH BROS. BRAWL
onvierte la lucha en pura diversión
¡ADELÁNTATE!
RESIDENT EVIL 5
¡Más información
¡Nuevas imágenes
ADEMÁS...
Reportaje: Los juegos independientes invaden las consolas
Primeras imágenes: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS en PS3, 360 y DS
Se acercan: TOMB RAIDER UNDERWORLD y STREET FIGHTER IV
50 JUEGOS NUEVOS
PS3
Lego Indiana Jones
Dragon Ball B. L.
Singstar Vol. 2
Echochrome
Wii
Top Spin 3
Boom Blox
PS2
Alone in the Dark
XBOX 360
Civilization Revoluti
Battlefield Bad C.
PSP
Crisis Core: FF VII
NINTENDO DS
Guitar Hero on Tou
Apollo Justice
Track & Field
¡...y muchos más!

Nuevos tiempos para la lucha



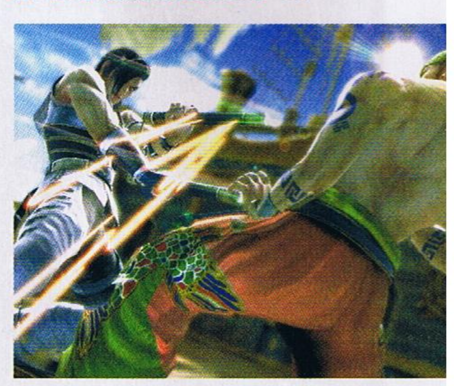
MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas
mail: manuel@axelspringer.es

En la década de los 90 los juegos de lucha reinaban sin discusión en el mundo de las consolas. Había títulos para todos los gustos -algunos mejores, otros peores-, los juegos se vendían como churros y era habitual verlos en nuestras portadas. Fue el comienzo de sagas como **«Street Fighter»**, **«Tekken»**, **«Mortal Kombat»** y otras que se sumaron al carro. Sin embargo, con el transcurso de los años, y como ocurre con tantas cosas, la moda se fue pasando, y salvo algunas honrosas excepciones, los juegos de lucha pasaron a un discreto segundo plano. Pues bien, de golpe y porrazo nos encontramos este mes con dos juegos de lucha sensacionales, con estilos muy diferentes, pero de calidad excelsa. Por un lado tenemos el gran **«Super Smash Bros. Brawl»**, todo un regalo para los aficionados a los juegos, con todos los personajes de Nintendo, algunos invitados de lujo y tantos golpes, secretos y extras que os hemos preparado una guía para que lo podáis exprimir a tope. También ha tenido el honor de ser el primer juego de lucha que ocupa nuestra portada... desde Enero de 2002. Y es que el último fue, precisamente, la segunda parte de un clásico del género que regresa, **«Soul Calibur IV»**, un torneo que apuesta por los combates más clásicos -eso sí, con toda la potencia de PS3 y 360- y también con sorprendentes invitados y la posibilidad de pelear online. ¿Es este el resurgir del género? Es difícil saberlo, pero estos dos juegos, junto con otros que están por llegar, como **«Street Fighter IV»**, vuelven a poner en primer plano a un género que nunca debe faltar en el catálogo de cualquier consola.

Llegan dos juegos de lucha sensacionales, de diferentes estilos pero calidad excelsa



SUPER SMASH BROS. BRAWL - Wii



SOUL CALIBUR IV - PS3, 360



STREET FIGHTER IV - PS3, 360

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Videojuegos contra la crisis. Ya se lo he oído decir a varias personas, y la verdad es que no les falta razón: ahora que la economía preocupa a tanta gente, los videojuegos son la solución más barata para el tiempo de ocio. Si el presupuesto familiar no da para salir los fines de semana (cine, cena, etc.), un juego puede ser la solución más socorrida.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Tormenta de verano. No hace mucho que nos quejábamos de la ausencia de lanzamientos durante el periodo estival. ¡Pero este año va a ocurrir todo lo contrario! Ahora nuestro mayor problema será encontrar tiempo para ponernos morenos y jugar a «Metal Gear Solid 4», «Ninja Gaiden II», «Super Smash Bros.» o «Crisis Core».



DANIEL QUESADA
Redactor
daniel@axelspringer.es

El valor de las ideas. Una de las notas más altas de este número es para «Echochrome», un juego sin gráficos a la última ni guiones rebuscados. Y es que lo importante de un juego es que sea atractivo y divertido. Por ello, os invito a leer nuestro reportaje sobre juegos "indie" de este mes. Va de un territorio donde la originalidad es la reina.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Juegos "indie" en internet

Presentamos un informe especial, con todo lo que debéis saber sobre los juegos independientes disponibles en la red.

PÁGINA 40



NOTICIAS

Las aventuras de Lara Croft

Hemos visto el segundo nivel de «Tomb Raider Underworld» y os lo contamos todo en nuestra sección de noticias.

PÁGINA 16

SUMARIO



REPORTAJE

Vuelve la batalla por el Anillo Único

Os adelantamos todas las novedades de ‹Conquest›, el último juego basado en "El Señor de los Anillos". Un "tessooro" de reportaje.

PREESTRENO

El regreso de Soul Calibur

PÁGINA 48

Los guerreros más poderosos ya se asoman por nuestra sección de preestrenos. Así serán los combates en la nueva generación.



110 Los mejores

Cada vez es más difícil entrar en nuestros rankings. Y es que todas las consolas tienen ya mucha calidad en sus abultados catálogos.

116 Periféricos

Para poner "guapa" a vuestra consola, para añadir funciones extra y para sacarle el máximo partido a todos vuestros juegos. Estos son los accesorios imprescindibles.

118 Zona de Descarga

Internet tiene cada vez más peso en el mundo de los videojuegos, y por eso os contamos el mejor contenido descargable para cada consola, ya sean videos, extras o juegos completos. ¡Este mes la cosa está que arde!

140 Teléfono Rojo

Si dudáis qué consola comprar, qué juego es mejor o cuánto falta para que llegue vuestro título favorito... ¡no busquéis más! Yen lo sabe.

150 Planeta Móvil

Ni SMS, ni politonos, ni "ná". Lo mejor para disfrutar de vuestro móvil son los videojuegos. Este mes, un juego dedicado a los amantes de la lucha "uno contra uno".

150 → One

152 Escaparate

Seguro que aún os queda algún hueco en la vitrina para los objetos de "merchandising" que os proponemos en nuestro espacio de ocio. ¡Y para ver los últimos estrenos en cine y DVD!

TODOS LOS JUEGOS



¡NO TE VAYAS DE VACACIONES SIN TU CONSOLA!

Un juego para tu plan de veraneo

El buen tiempo y las vacaciones por fin están aquí. Está claro que todos vamos a aprovechar para relajarnos y echar algún "vicio" que otro con la consola, pero seguro que el juego cambia según el plan que tengáis este verano. ¿Qué alternativa preferís?



SI TE QUEDAS EN LA CIUDAD...

GTA IV (PS3 - Xbox 360)

DOMINAR LAS CALLES con Niko es un placer y si os quedáis de "Rodríguez" en casa podréis explorar Liberty City a tope. Eso sí, puede que la ciudad esté vacía, porque todos se han ido de vacaciones.



SI VIAJAS AL EXTRANJERO...

English Training (Nintendo DS)

LIGAR CON LAS "GUIRIS" en su propio terreno no es fácil, así que más os vale practicar idiomas con vuestra consola. Además, así podéis pasar el tiempo si de repente se pone a llover en pleno agosto.



SI TE HAN SUSPENDIDO...

Maths Training (Nintendo DS)

ESTUDIAR PARA SEPTIEMBRE para recuperar las matemáticas es un "muermo", pero con la ayuda de la consola es más fácil. Eso sí, a ver como le explicáis a vuestros padres que no estáis jugando...



SI TE MARCHAS A LA PLAYA...

Wii Fit (Wii)

A LA HORA DE QUITARSE LA ROPA para tomar el sol, siempre luce más mostrar "tableta de chocolate" que una barrigota. Así que antes de ir a Benidorm, curraos esos abdominales con Wii.

SUBEN

▲ EL ROL EN XBOX 360. Microsoft ha anunciado nada menos que 4 nuevos RPG: «Star Ocean 4», «Infinite Undiscovery», «Tales of Vesperia» y «Last Remnant».



▲ SUPER SMASH BROS BRAWL, el juego con todos los personajes de Nintendo ha entrado con fuerza en Wii y quiere revolucionar el mundo de la lucha.

▲ NINJA GAIDEN, que regresa por partida doble a las consolas, con un juegazo para Xbox 360 y otro para DS. ¡El que no hace el ninja, es porque no quiere!

▲ TOP SPIN, que gracias a su tercera parte ha conseguido unos estupendos resultados en las consolas de nueva generación. ¡Set y partido!

▼ EIGHT DAYS Y THE GETAWAY. Ambos han sido cancelados para PS3, debido a la redistribución de recursos que se está llevando a cabo en Sony.

▼ READY AT DAWN (GOD OF WAR, DAXTER), que ha devuelto los kits de desarrollo, pues dice que deja de hacer juegos para PSP. ¿Por qué abandonan?

▼ ROCK BAND, que ya ha salido en Europa... pero todavía no podemos disfrutar de él en España. Por algún motivo seguimos siendo los últimos.

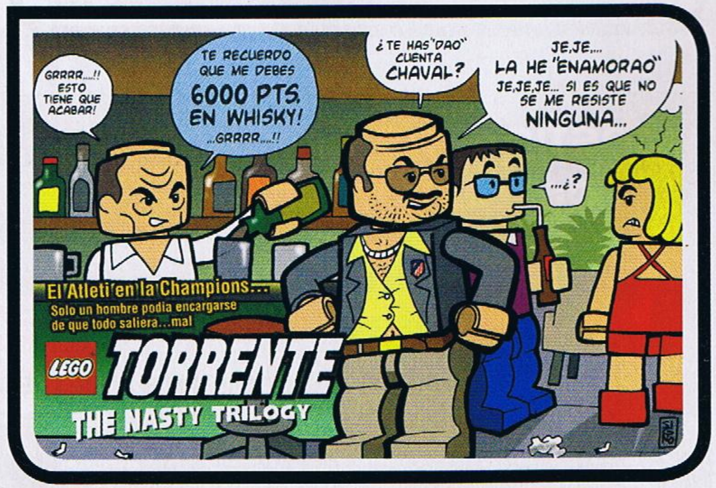


▼ EL RETRASO DE METAL GEAR SOLID 4 por culpa de la huelga de transportistas en nuestro país. El estreno del día 12 ha tenido que esperar.



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

SI TE VAS DE FESTIVALES...

GUITAR HERO

(PS2 - PS3 - Xbox 360 - Wii - DS)

■ **LOS CONCIERTOS VERANIEGOS** están a la orden del día y este año tenemos grandes eventos como el Rock in Rio. Pero, ¿por qué van a ser los de siempre los que se lleven la gloria? Practicad con «Guitar Hero» y demostrad que vosotros sois los mejores en el escenario. Quizá así os ganéis uno de esos ligues de verano.



TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

MOLA



@ **Lo grande que me ha parecido el juego de PS3 «Metal Gear Solid 4».**

En realidad es igual de grande que los demás. Al menos, a mí no me parece que el disco tenga más tamaño que otros...

@ **Que la revista Hobby Consolas sea sin lugar a dudas la mejor de todas.**

Hombre, National Geographic tampoco está mal, ¿no?

@ **Que por fin me haya podido pasar ese juegazo que es «Final Fantasy XII».**

Pues ya era hora, chico. Un poco más y se te junta con el nuevo «FFXIII», que saldrá dentro de unos meses.

@ **Que las vacaciones ya están aquí y tengo un montón de tiempo libre y juegos para no aburrirme ni un momento.**

Habrá vacaciones para ti, colega, que nosotros seguimos al pie del cañón. Ay, qué vida más dura nos ha tocado...

@ **Que mis amigos vengan a mi casa y siempre les gane en «Call of Duty 4», porque no paro de practicar echando partidas online.**

Pues como sigas matándolos con el cuchillo táctico mucho más, me parece que en tu cumpleaños vas a dejar de recibir regalos, amiguete...

@ **Que empiecen a sacar secuelas de juegos, como «Resistance 2», «Killzone 2», «Motorstorm 2», «Gears of War 2», «Mercenaries 2»...**

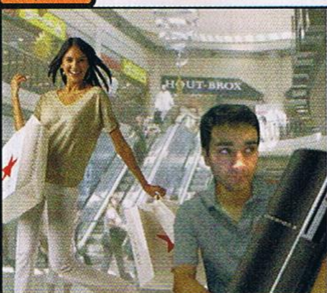
Sí, vamos a tener que "2ificar" nuestro tiempo, porque como estemos "engancha2" con "to2" los juegos... Por cierto, qué ocurrentes somos, ¿eh?

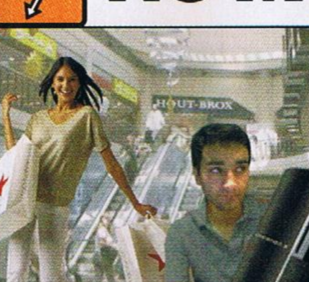
@ **Poder jugar con un "crack" Darth Vader (¡e incluso con Starkiller!) en «Soul Calibur IV». ¿Qué será lo próximo?**

Pues se rumorea que Jar-Jar también va a estar disponible, pero no se sabe en qué versión. Algunas filtraciones hablan de Game Boy Advance, por cierto...



NO MOLA





@ **Tener novia y gastar el dinero que había ahorrado para una PS3 en regalos para su cumple, su santo, etc.**

Es que no tienes picardía. Haberle regalado una PS3 y le dices que la guardas en tu casa para que no se rompa.

@ **Que mi PS3 le esté haciendo sombra a mi Wii y casi no la enciendo.**

Seguro que tu Wii agradece un poquito de sombra, porque con los calores del verano...

@ **Que Manuel del Campo no pusiera en sus favoritos a «Call of Duty 4». ¿Cómo no va a poner el segundo juego con más personas online?**

En este top sólo hay sitio para los primeros, amiguete. Es broma, lo de nuestro top de favoritos es una cuestión de gustos personales.

@ **Que ya no saquen juegos para PS2 sólo porque hayan sacado otra mejor. Todavía es pronto para apartarla.**

Hombre, dejan de salir juegos porque ha salido PS3... ¡y porque PS2 lleva ocho años en el mercado, que no está mal!

@ **La tripa que le pusisteis a Lara el mes pasado. Si fuese así, desde luego no me compraría ningún juego suyo.**

Qué superficial eres. Lo importante es la belleza que tenemos en el interior (risas).

@ **Que debido a la huelga de transportistas, el día 12 de junio no habrá ningún «Metal Gear Solid 4» en las tiendas.**

Bueno, para cuando leas esto, esa fecha ya habrá pasado, así que no hay problema... ¿o sí? (suena música misteriosa).



@ **«GTA IV» no tiene tantos trucos como «S. Andreas».**

Pues hay un truco chulo: si pulsas Start 5 veces haciendo el pino, Niko se vuelve marciano. Por si acaso, esto es BROMA. No lo intentéis, que os conocemos.

@ **Que con tantos exámenes no pueda jugar a nada.**

¡Piensa que es por tu futuro!

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES



¿Es «GTA IV» el mejor juego de la nueva generación?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Eso dependerá de las preferencias de cada "gamer", pero para mi gusto no lo es. Sin duda, el mejor juego es «Call of Duty 4». ¡Mejores gráficos, jugabilidad perfectamente lograda y un modo multijugador increíble! Encima es un "shooter". ¿Qué más puedo pedir?
David Rodríguez (e-mail)

■ No me cabe ninguna duda. Es el que tiene la mejor historia y una ambientación que barre a la de sus competidores. Estoy seguro que en unos años será referencia en el sector como lo fueron sus antecesores.
Mario (e-mail)

■ En mi opinión es demasiado pronto para tomar esa decisión.

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »





La imagen del mes

PILAR RUBIO, UNA REPORTERA ROCKERA GRACIAS A «GUITAR HERO ON TOUR»

La reportera de "Se lo que hicisteis..." (La Sexta) siempre nos había gustado por razones obvias, pero desde que fuimos a la entrega de los premios "Guitar Hero Solidario" y descubrimos que también le van las consolas, se convirtió en nuestro gran amor platónico. Por cierto, enhorabuena a Activision por organizar esta iniciativa benéfica.

Lo que dice la prensa...

ABC, 9 de junio

"Como si se tratara del protagonista de uno de los violentos juegos de ordenador que se venden en sus innumerables tiendas de electrónica, un joven fue ayer apuñalando a todo el que se encontraba a su paso en el barrio tokiota de Akihabara."

HC: Casi tan triste como la noticia en sí, son los tópicos de los que se ha servido el autor de este artículo.

El Mundo, 2 de junio

"Un diario británico expone una foto de un juego como prueba contra el terrorismo islámico."

HC: ¡Qué cara se les quedaría a los miembros del Daily Mail al comprobar que esa visión de Washington destruido era en realidad una pantalla de «Fallout 3»!

LA POLÉMICA DEL MES

¿Juegos tipo Lego o versiones realistas de las películas?

«Lego Indiana Jones» y «Lego Batman» quieren repetir el éxito de las "parodias" de «Star Wars». ¿Preferís estas versiones o las más realistas?

Tipo Lego



Carlos Burdalo
Colaborador de Hobby Consolas

Sencillos pero más divertidos

Siempre he pensado que, por encima de un apartado técnico espectacular, está la diversión. Y, sintiéndolo mucho y salvo contadas excepciones, las adaptaciones de películas o cómics a consola suelen ofrecer más de lo primero que de lo segundo. Los últimos títulos de Lego han sabido rescatar el mismo carisma que los protagonistas y secuencias de las películas del mismo nombre, pero con una estética mucho más graciosa y un desarrollo sencillo pero muy divertido. Y eso, para mí, es mucho más satisfactorio que manejar a héroes de hojalata ortopédicos o patrullas fantásticas sosas y aburridas, aunque sean "clavaditos" a los que vi en la sala de cine o en las viñetas de los comics.

Entre un "Indy" clavadito a Harrison Ford o uno modelado con piezas Lego, me quedo con el segundo. La fórmula de estos juegos aseguran horas y horas de diversión sin mayores pretensiones.

Realistas



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Más emoción y menos "gracias"

Resulta muy gracioso ver a nuestros personajes favoritos construidos con piezas de Lego. Incluso me parece una buena manera de que los más pequeños se inicien en el mundillo de los videojuegos. Pero no nos engañemos, se trata de un recurso fácil para ahorrarse un desarrollo más costoso, que sea fiel a las películas. No cabe duda que para las compañías sale muy rentable, pero yo me siento traicionado cuando dos sagas del calibre de "Indiana Jones" y "Star Wars" se reducen a una sucesión de saltos y golpes que no se acerca, ni de lejos, a las emocionantes situaciones que hemos vivido en el cine. Creo que tanto los fans como los propios personajes merecen un juego "serio".

Si ya cuentas con unos personajes carismáticos y con unas situaciones rebosantes de acción, no tiene sentido desaprovecharlo haciendo "caricaturas" con un desarrollo demasiado simple.

Y tú ¿qué opinas?

Esta generación, como quien dice, acaba de empezar, así que seguro que tarde o temprano saldrá algún juego que lo superará.
Javier Martínez (e-mail)

■ De lo que estoy seguro es de que se trata del título más trabajado que he visto en mi vida. Ese nivel de detalle en cada calle, en cada personaje... ¡y los protagonistas parecen de verdad! Para mí, sí es lo mejor que ha dado esta generación.
Nicolás Alonso (Madrid)

■ Tiene algunas cosas que se pueden mejorar (todavía tiene algo de "popping"), pero es lo más cercano al juego perfecto que hay. Más que nada, porque te permite hacer lo que te dé la gana en el momento en el que a ti te de la gana.
Frodo (e-mail)

■ En mi opinión está sobrevalorado. Sí, tiene muchos detalles y tal, pero en el fondo es más de lo mismo.
Antonio Sanz (Toledo)

EL MES QUE VIENE: ¿COMPRÁIS JUEGOS DESCARGABLES EN LAS CONSOLAS?

→ Consigue la gorra de hobby consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: David Rodriguez, David Vioque, Sergio Frutos, Ivan Fernandez, Maria Pilar Juan, Antonio Miguel Doctor y Eduardo Veas.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA IV	(PS3)	-	1
2	GTA IV	(360)	-	1
3	Mario Kart	(Wii)	1	2
4	Wii Fit	(Wii)	2	2
5	Wii Play	(Wii)	4	2
6	Pro Evo. Soccer 2008	(PS2)	-	1
7	Pro Evo. Soccer 2008	(PSP)	6	3
8	Gran Turismo 5 Prologue	(PS3)	3	3
9	God of War II (P)	(PS2)	7	3
10	God of War: Chains...	(PSP)	5	3



GTA IV
El rey de los "vendeconsolas" regresa por todo lo alto, con una aventura excepcional que ha batido todos los récord de ventas habidos y por haber. Ni siquiera Mario o la tabla de entrenamiento de Wii han podido resistir.



PRO EVO. SOCCER 2008
La fiebre de la Eurocopa se deja notar en casi todas las consolas. PS2, PSP e incluso PS3 y Xbox 360 han visto como el juego de Konami sube a lo alto de sus listas.



MARIO KART
Las carreras del fontanero están acelarando con fuerza y por segundo mes consecutivo se mantienen en lo más alto de la lista de Wii. Todo lo que toca Mario se convierte en oro.

Por consolas

PS2
1 Pro Evo. Soccer 2008
2 God of War II (P)
3 FIFA 08
4 Iron Man
5 Rayman Raving Rabbids
6 GTA: San Andreas (P)
7 Dogz: Diviértete con...
8 Silent Hill Origins
9 Singstar Summer Party
10 Dragon Ball Z: BT3

XBOX 360
1 GTA IV
2 GTA IV (Ed. Coleccionista)
3 Gears of War (Classics)
4 Pro Evo. Soccer 2008
5 FIFA 08

Wii
1 Mario Kart
2 Wii Fit
3 Wii Play
4 Super Mario Galaxy
5 Mario & Sonic

PS3
1 GTA IV
2 GT5 Prologue
3 GTA IV (Ed. Coleccionista)
4 Time Crisis 4
5 Pro Evo. Soccer 2008

PSP
1 Pro Evo. Soccer 2008
2 God of War
3 GTA: Vice City Stories
4 FIFA 08
5 GTA: Liberty City Stories

NDS
1 42 All Time Classics
2 Magia en Acción
3 New Super Mario Bros.
4 Brain Training
5 Mario Kart DS
6 Más Brain Training
7 Mario & Sonic
8 Monster House
9 Mario Party DS
10 Imagina Ser Mamá

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 2 al 8 de junio — Datos cedidos por MagicBox

1 Dragon Ball Z: Burst Limit (PS3)
2 Fushigi no Dungeon - Furai no Shiren 3 (Wii)
3 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Port. 3 (PSP)
4 Mario Kart Wii (Wii)
5 DS Yamamura Misa Suspense (NDS)
6 Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)
7 Wii Fit (Wii)
8 Ninja Gaiden II (Xbox 360)
9 Family Trainer (Wii)
10 DS Bimoji Training (NDS)

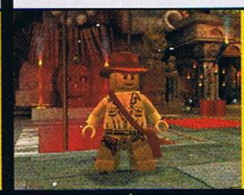


DRAGON BALL Z: B.L.
El juego de Goku y compañía no ha tardado en convertirse en el número uno. A destacar la entrada de «Ninja Gaiden II», toda una proeza para Xbox 360.

En EE.UU.

Del 3 al 9 de junio — Datos cedidos por Gamespot

1 Ninja Gaiden II (XBOX 360)
2 Grand Theft Auto IV (XBOX 360)
3 LEGO Indiana Jones (Wii)
4 LEGO Indiana Jones (XBOX 360)
5 Grand Theft Auto IV (PS3)
6 LEGO Indiana Jones (PS2)
7 LEGO Indiana Jones (PS3)
8 LEGO Indiana Jones (NDS)
9 Super Smash Bros. Brawl (Wii)
10 Pokemon Mystery D.: Explorers of Time (NDS)



LEGO INDIANA JONES
No se puede decir otra cosa. En EE.UU. ha irrumpido con mucha fuerza la fiebre "Indy". Sólo Ryu Hayabusa y Niko Bellic le pueden hacer algo de frente.

En Gran Bretaña

Del 1 al 7 de junio — Datos cedidos por ELSPA

1 LEGO Indiana Jones (PS2)
2 Grand Theft Auto IV (XBOX 360)
3 Race Driver GRID (XBOX 360)
4 Mario & Sonic (Wii)
5 Wii Play (Wii)
6 Ninja Gaiden II (XBOX 360)
7 Mario Kart (Wii)
8 Pro Evolution Soccer 2008 (PSP)
9 Call of Duty 4 (XBOX 360)
10 FIFA 08 (PS2)



RACE DRIVER GRID
La serie «TOCA» siempre ha tenido una excelente acogida en Reino Unido. Su evolución en la nueva generación ya está en el tercer puesto del podio.

La cifra

10.000.000 DE «CALL OF DUTY 4» SE HAN VENDIDO DESDE SU LANZAMIENTO EN NOVIEMBRE DE 2007.



NUEVOS DATOS – TODAS LAS CONSOLAS

Más aventuras con Lara Croft

Eidos nos ha mostrado el segundo nivel de «Tomb Raider Underworld», que estará ambientado en un templo bajo las aguas del Mediterráneo.

Después de comenzar su aventura en tierras de Méjico, Lara Croft continúa buscando pistas de Avalon por todo el mundo. El segundo nivel de «Underworld» nos llevará **hasta la tumba de Baldur, bajo las aguas del Mediterráneo.** Allí ya hemos podido comprobar las nuevas habilidades de nuestra arqueóloga (como lanzar descargas eléctricas con un garfio, utilizar un propulsor para moverse bajo el agua o disparar de forma independiente con cada pistola). También hemos podido ver parte de su nueva equipación, que incluye **una cámara digital, para compartir fotos por internet, y un sistema GPS en tres dimensiones.**

El diseño de los escenarios, **que utiliza el mismo motor gráfico de «TR Anniversary»,** destacará por la inclusión de rutas alternativas y numerosos elementos interactivos, como muros que se desmoronan y paredes por las que podemos trepar. En lugar de las secuencias QTE (en las que teníamos que pulsar botones en el orden adecuado), **los momentos más emocionantes del juego se desarrollarán a cámara lenta,** dándole un estilo más cinematográfico. **Los dos escenarios restantes, el Círculo Polar Ártico y Tailandia,** se van a ir mostrando en sucesivos eventos hasta el mes de noviembre, cuando «Tomb Raider Underworld» aparezca, por fin, en todas las consolas.

LARA CROFT, la famosa arqueóloga, luce este nuevo "look" en el nivel del Mediterráneo. Ha cambiado sus pantalones cortos por un traje de neopreno y un fusil submarino, que nos resultarán muy útiles durante la inmersión.

EDICIÓN ESPECIAL – PSP

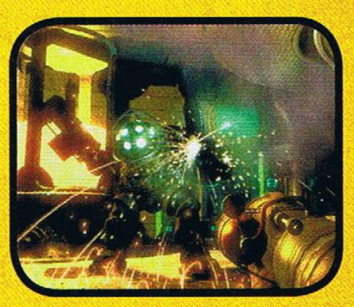
PSP de "fantasía"

Llega un nuevo diseño basado en «Crisis Core: Final Fantasy VII».

Se trata de una edición limitada (formada por la consola y el juego) que se ha puesto a la venta en Europa a partir del 20 de junio. La máquina, en formato Slim, es de color plateado e incluye una serigrafía con el logotipo de «Crisis Core: FF VII» y una imagen de los protagonistas principales en negro. El precio de esta pieza de coleccionismo es de 189,99 euros. ¡Conseguid la vuestra antes de que se agoten!



NOTICIAS BREVES



«BIOSHOCK» TAMBIÉN SE SUMERGE EN PS3

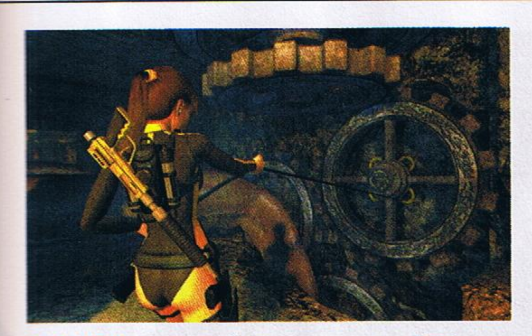
2K Games acaba de confirmar el lanzamiento de «Bioshock» también en PlayStation 3. Este juego será una versión mejorada del título que apareció hace casi un año en Xbox 360, y estará disponible a partir del próximo mes de octubre. Este anuncio ha coincido con la confirmación de una secuela para ambas consolas, que saldrá en 2009.

YA ESTÁ A PUNTO LA IV EDICIÓN DE GAMELAB

Los próximos 10 y 11 de julio se celebra en Gijón Gamelab 08, unas jornadas sobre entretenimiento electrónico que reúnen a los grandes profesionales de la industria en España. Este año participan nombres de la talla de Gonzo Suárez, Enric Álvarez, de Mercury Steam, o Xavier Carrillo, de Digital Legends.

ANUNCIOS EN PS3

Sony Computer Entertainment Europe ha dado el pistoletazo de salida a la inclusión de publicidad dinámica en juegos de PS3. Aún no se conoce la



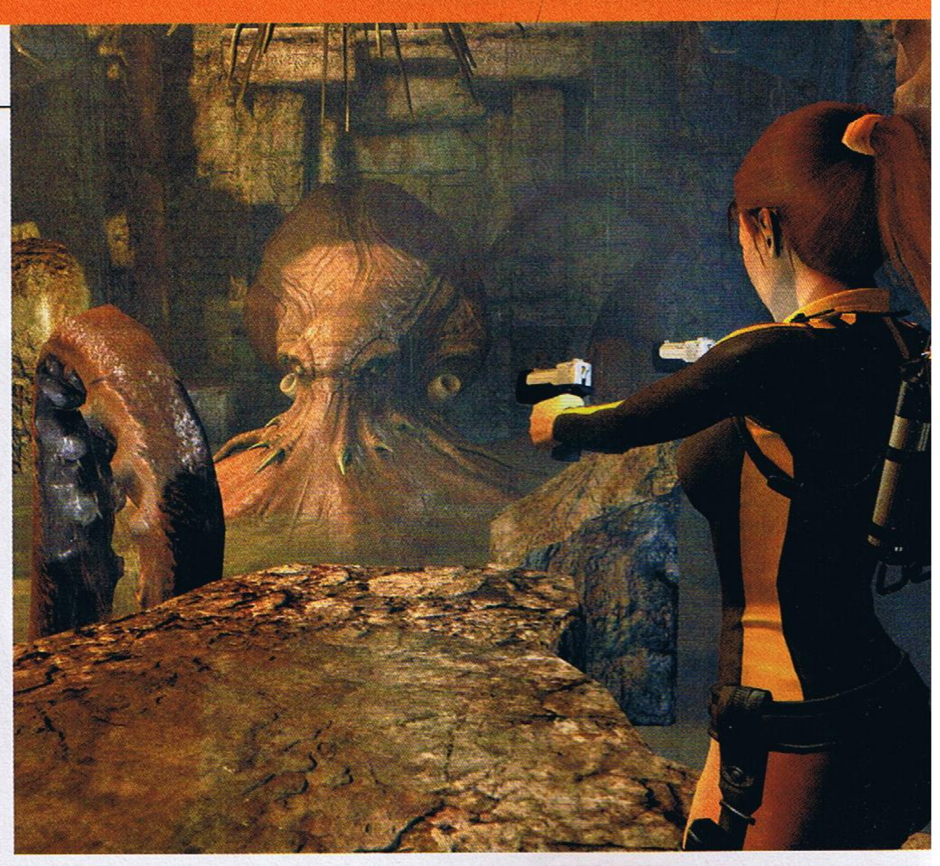
EL GARFIO, que apareció por primera vez en «Tomb Raider Legend», ahora puede lanzar descargas eléctricas.



BAJO LAS AGUAS DEL MEDITERRÁNEO nos enfrentamos a la fauna local: medusas y numerosos tiburones.



A CÁMARA LENTA tendremos que superar los momentos más tensos del juego, como este salto "in extremis".



EL KRAKEN, un monstruo mitológico de ocho patas, custodia la tumba submarina de Baldur. Lara no podrá enfrentarse directamente con esta bestia, sino que tendrá que resolver puzles hasta eliminarla.



LOS DISEÑO DEL JUEGO recrean con fidelidad distintas partes del mundo. Ya conocemos los niveles de Méjico y Mediterráneo, y aú nos quedan por ve Tailandia y el Ártic

lista de títulos que incluirán anuncios dinámicos, el formato en el que van a aparecer, ni si esto tendrá repercusión sobre el precio final de los juegos.

UN ESPAÑOL ES EL CAMPEÓN DE «FIFA 08»

Alfonso Ramos, nuestro representante, se ha alzado con la copa de campeón de la "FIFA Interactive World Cup", que se celebró en Berlín el pasado mes de mayo. Alfonso, que jugaba con el F.C. Barcelona, se impuso en la final al representante estadounidense por un contundente 3 a 1. ¡Enhorabuena!

ROL JAPONÉS EN TU DS

Virgin Play será la distribuidora europea de «Away: Shuffle Dungeon». Se trata de un juego de rol, exclusivo para la portátil de Nintendo, que ha sido desarrollado por Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Naoto Oshima, que ya habían trabajado antes en la serie «Final Fantasy». El cartucho llegará a España durante el próximo otoño.

LOS SIMS TOMAN AL ASALTO NUESTRA Wii

Será una nueva entrega exclusiva para las consolas de Nintendo. «MySims Kingdom» aparecerá el próximo mes de octubre y, al contrario que otras entregas de esta saga, estará ambientado en un mundo medieval. Nuestra labor, al servicio del Rey Roland, consistirá en construir ciudades alrededor del reino, cuidar de todos los habitantes (y sus animales) y explorar territorios lejanos. El apartado visual conservará el estilo simpático y colorido del primer «MySims».

NUEVOS COLORES – NINTENDO DS

La última moda también llega a DS

Tres nuevos colores están ya disponibles desde el 13 junio.

¿Estáis pensando en haceros con una Nintendo DS Lite? Pues ya podéis escoger entre tres nuevos colores (rojo, azul turquesa y, en exclusiva para Europa, verde) que se suman a los disponibles: blanco, negro, rosa y plata. ¿Su precio? Pues sólo 149,95 euros. Así no hay quien se resista a la portátil de Nintendo.

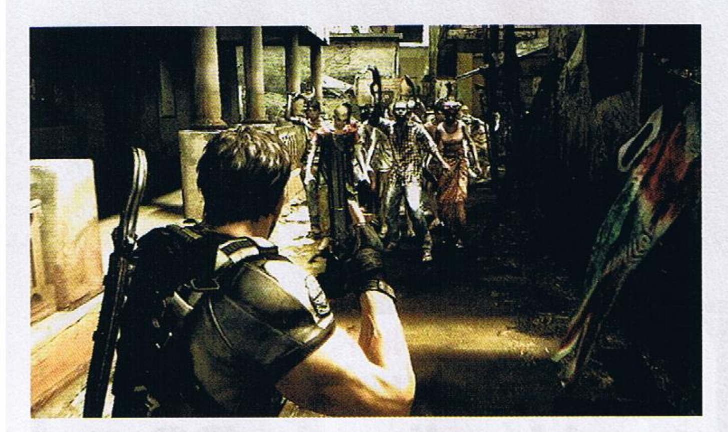


NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

La pesadilla continúa en tu consola

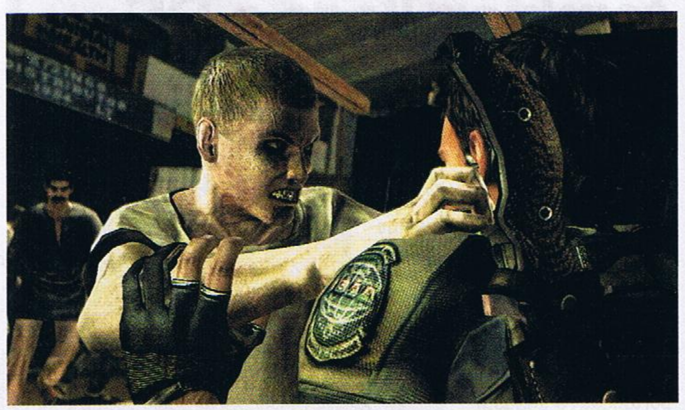
Capcom aprovechó el evento Captivate 08, celebrado en Las Vegas, para mostrar una primera demo jugable de «Resident Evil 5». ¡Y nos dejó boquiabiertos!

Aunque el próximo «Resident Evil» sólo se encuentra al 60% de su desarrollo, ya luce un aspecto impresionante. Su director, **Jun Takeuchi**, mostró recientemente una primera demo jugable, que se desarrollaba en una aldea africana llamada Kijuju. Esta vez controlamos a **Chris Redfield (el protagonista del primer juego), que viaja al continente negro para investigar el origen del virus T.** En esta primera partida real ya se pudo apreciar una mecánica "calcada" a «Resident Evil 4», con la cámara detrás del protagonista y centrada en la acción. Para defendernos de los infectados (una especie de zombis a los que les sale un "bicharraco" de la boca) **usaremos más de 20 armas, desde un cuchillo al rifle de francotirador,** que además se podrán mejorar. También se descubrieron nuevas amenazas, como un encapuchado armado con una sierra mecánica y un gigante que empuña un hacha y nos persigue por todo el escenario, como hacía Nemesis en «RE 3». Las sorpresas llegaron con la confirmación de **un nuevo personaje femenino, Sheva, que nos acompañará durante la mayor parte de las 20 horas de juego**, y la aparición de secundarios conocidos, empezando por Sherry Birkin, que era una niña en la segunda entrega. Un trailer que se mostró en la presentación también desveló el regreso de las secuencias QTE para resolver los momentos más tensos. Capcom asegura que «RE5» llegará antes del 31 de marzo de 2009.



CHRIS REDFIELD →

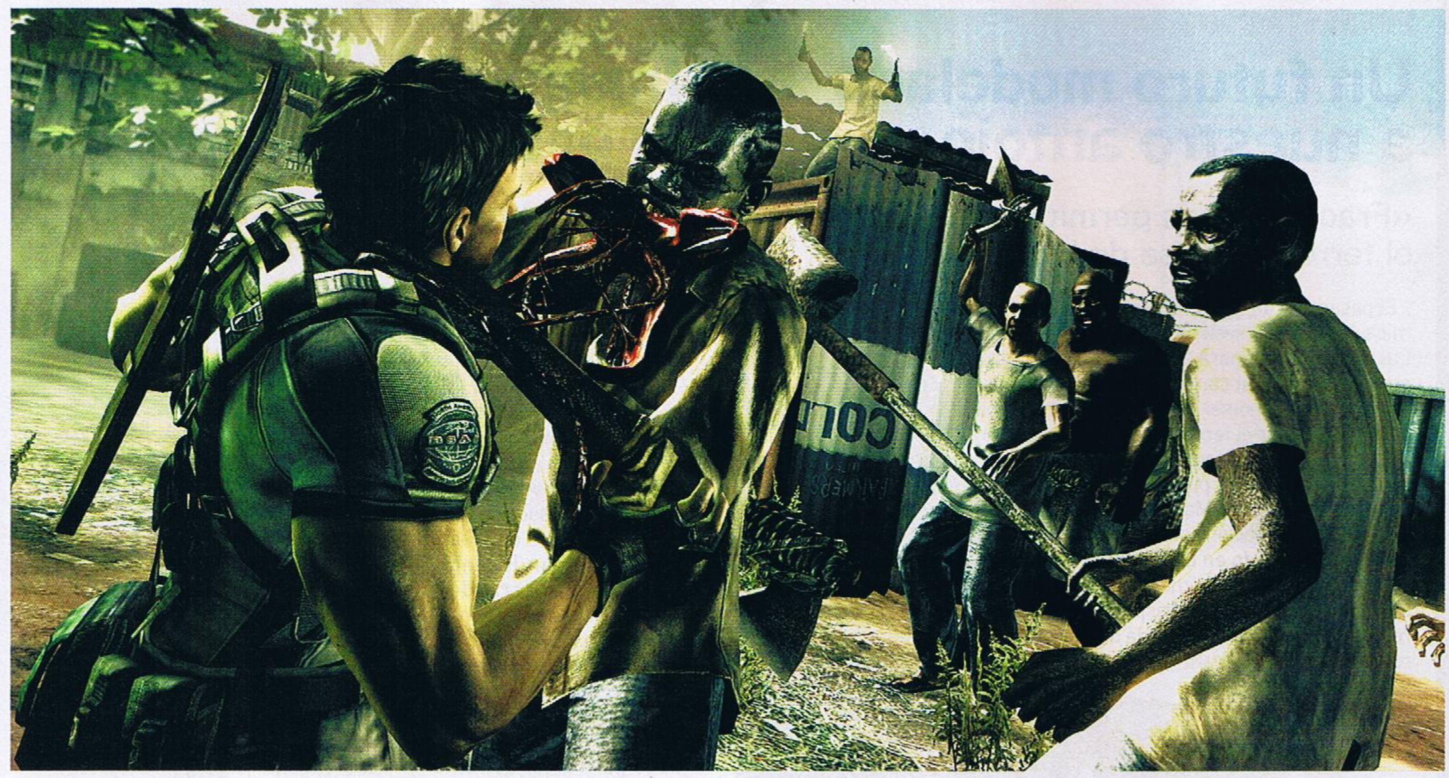
Diez años después del incidente de Raccoon City el protagonista del primer juego regresa a la acción. Esta vez abandona a los STARS para alistarse en una nueva organización policial, la BSAA.



LOS ENEMIGOS MÁS NUMEROSOS serán humanos infectados por el virus progenitor. El vengador de la sierra mecánica de «RE 4» volverá a aparecer.



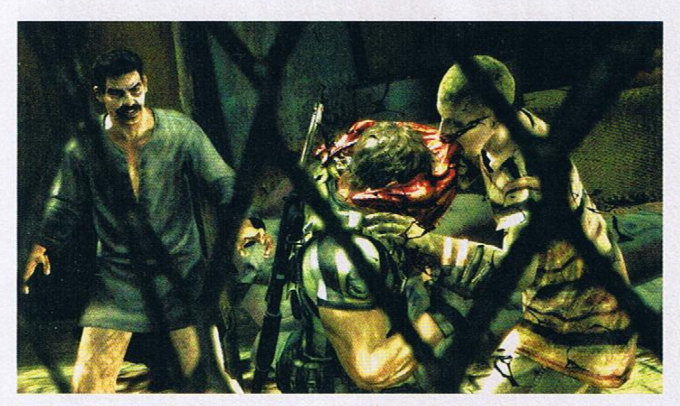
LOS ESCENARIOS incluirán una aldea típica africana, unos túneles subterráneos, un castillo y, finalmente, el laboratorio secreto de Umbrella.



LAS SECUENCIAS DE VIDEO se resolverán pulsando los botones del mando en el momento adecuado, como en «RE 4». En el trailer que se mostró en el evento de Capcom, celebrado en Las Vegas, pudimos presenciar cómo Chris se libraba de los enemigos cercanos o esquivaba un camión fuera de control.



LOS CERBERUS, junto a algunos personajes secundarios como Sherry Birkin, servirán como enlace con las primeras entregas de la saga.



EL APARTADO VISUAL será espectacular, y estará basado en el mismo motor gráfico de «Resident Evil 4», aunque con mucho más detalle.

LA MEJOR AMIGA DE CHRIS

LA MUJER QUE NOS ACOMPAÑARÁ en «Resident Evil 5» es de origen africano y responde al nombre de Sheva. Aún se desconocen los motivos que le han llevado a Kijuju, la aldea infectada, pero en las imágenes que Capcom ha mostrado ya se puede adivinar que aparece al comienzo del juego y nos acompaña durante la mayor parte del mismo. Aunque aún no está confirmado, Sheva podría ser el segundo personaje controlable en el modo cooperativo. También estará disponible en el minijuego "mercenarios" que se ha rescatado de «Resident Evil 4».



PRESENTACIÓN – PS3

Un futuro modelado a nuestro antojo

«Fracture» nos permitirá transformar el terreno a base de balazos.

El pasado 28 de mayo viajamos hasta Londres para conocer en primicia los nuevos niveles de «Fracture», el esperado shoot' em up de LucasArts que llegará a nuestro país el próximo otoño. La principal característica que lo diferenciará de otros "shooter" será la atractiva posibilidad de deformar el terreno a nuestro gusto para buscar cobertura, alcanzar partes del escenario o incluso resolver puzles. El juego nos pondrá en la piel de Mason Briggs, un experto en demolición con todo tipo de amas. Ambientado en un futuro apocalíptico, nos situará en medio de una lucha ideológica, a la que responderemos con armas como la de la derecha. ¿Estáis listos para liaros a tortas con el terreno? *

EL TERRENO podrá alterarse de forma vertical hasta cierto punto.

EVENTO PARÍS – TODAS LAS CONSOLAS

Imagina... que te lo pasas en grande

Se presentan las próximas apuestas de Ubisoft para las jugadoras adolescentes.

La compañía francesa Ubi Soft presentó los pasados días 28 y 29 de mayo en París sus juegos de cara a los próximos meses. Además de sus sagas clásicas como el nuevo «Prince of Persia» -que os mostramos el mes pasado- o las nuevas entregas de «Far Cry», «Rayman Raving Rabbids» o la serie de Tom Clancy, que encontraréis en esta misma sección, una de las grandes estrellas fue la serie "Games for Everyone", para DS y Wii. Además de un juego para dejar de fumar y los ya clásicos de mascotas, los más populares pertenecen a la serie Imagina, que ya han vendido 4 millones de copias desde su lanzamiento. Estos juegos están orientados a chicas, y sus propuestas van desde las relaciones sociales («Imagina Mi Mundo Secreto»), a las profesiones más llamativas («Imagina ser Modelo, Profesora o Cantante»). Todos ellos llegarán a lo largo del último trimestre de 2008. *



MI MUNDO SECRETO será un diario digital con varios minijuegos y multijugador.



IMAGINA SER MODELO enseñará a las "zagalas" a maquillarse y vestirse.

INTERNET ONLINE

■ ¿Los episodios de «GTA» se retrasan?

La confusión está servida. Resulta que Take-Two ha dicho que los nuevos episodios descargables para la versión Xbox 360 de «Grand Theft Auto IV» iban a retrasarse hasta comienzos de 2009. Sin embargo, Microsoft asegura que ellos mantienen la intención de colgarlos en el bazar antes de que acabe 2008.

■ Turismos a la carrera en internet

Ya ha comenzado la competición "GT Academy", organizada por Sony y Nissan. Se va a dividir en 4 fases, la primera de las cuales empezó el 2 de junio y durará 7 semanas. En ella tenéis que demostrar que marcáis los mejores tiempos en «GT 5 Prologue» y colgarlos online. Los mejores podrán convertirse en pilotos de la carrera de 24 horas en Dubai, pensada para 2009. Visitad **www.gtacademy.eu**.

■ Un millón de carreras en «GRID»

La demo del estupendo «Race Driver: GRID» ya ha sido descargada por más de un millón de usuarios. Parte de culpa la ha tenido la competición online para conseguir la vuelta más rápida, premiada con un BMW Serie 3.

■ Muy pronto estaremos malditos

«Siren: Blood Curse» para PS3 va a poder adquirirse por medio de capítulos descargables (a un ritmo de uno por semana, como si fuera una serie de TV) desde la Store. El primero estará listo en julio.

■ ¡Que la llama no se apague!

Para promocionar «Alone in the Dark», Atari organiza el concurso «Keep the Fire Burning». Consiste en pasar una antorcha virtual al mayor número de amigos posible. Id a **www.CentralDark.com/keepthefireburning**.

WEB DE MODA

http://www.venganzaninja.com

En esta web podéis consultar todos los contenidos del nuevo «Ninja Gaiden II», además de participar en divertidos minijuegos que pondrán a prueba vuestro dominio del ninjutsu.



Otras webs recomendadas:
- www.codeplex.com/XNACommunity
- www.sacred2.com/es
- www.locosporsingstar.com

ENTREVISTA – Wii

El hombre que hizo que Mario se peleara

Nuestro corresponsal en Japón se reunió en Tokio con Masahiro Sakurai, el responsable de «Super Smash Bros Brawl». En una larga conversación le habló del origen del juego, la selección de los personajes, el futuro de la saga...

El lanzamiento de «Super Smash Bros Brawl» en Wii es el gran acontecimiento del mes. En la sección de novedades tenéis el análisis, y en este mismo número os ofrecemos una guía para que lo exprimáis a fondo, pero para tener una visión total quisimos hablar también con el presidente de Sora, la compañía que ha desarrollado el juego. El encuentro tuvo lugar a finales de mayo en el estudio que Nintendo abrió en la zona de Takadanobaba, al norte de Tokio. Curiosamente, estas oficinas se montaron expresamente para el desarrollo del juego, y se cerraron pocos días después de la entrevista. Lo primero que hicimos al encontrarnos con Sakurai fue interesarnos por el origen de «Smash Bros»:

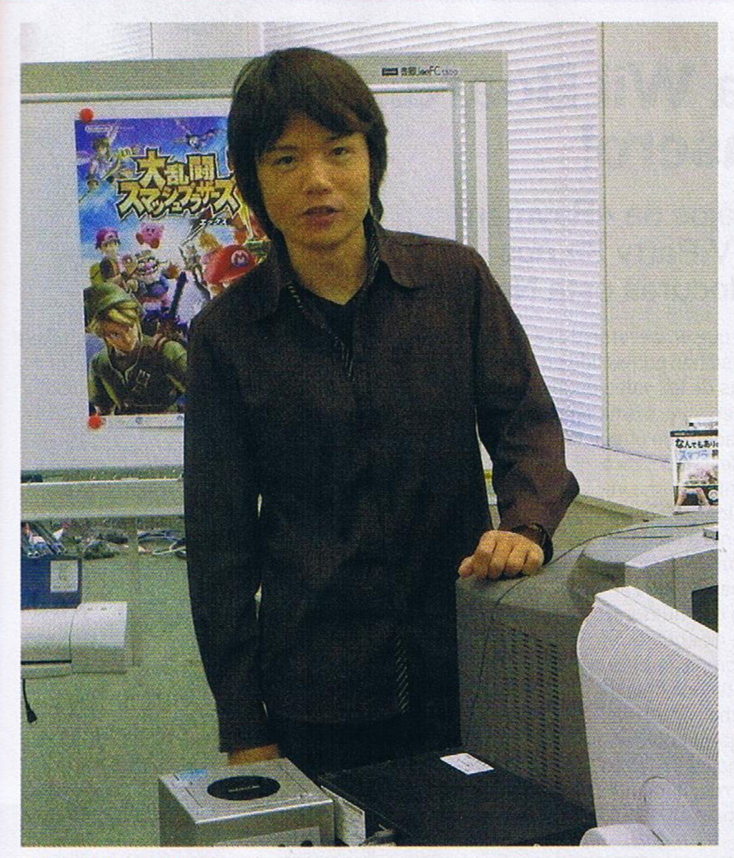
Hobby Consolas: ¿Cómo surgió la idea del juego y cuál fue la reacción de Nintendo al presentársela?
Masahiro Sakurai: *El primer «Smash Bros» se concibió para Nintendo 64. La consola tenía la posibilidad de conectar 4 mandos, y yo estaba interesado en hacer un juego que la aprovechara permitiendo que 4 jugadores lucharan entre sí. En ese punto aún no tenía ideas para los personajes, así que el diseño estaba hecho con luchadores creados a base de círculos y con cuadrados para los brazos. Le hice una presentación al señor Iwata (el actual presidente de Nintendo) y se decidió seguir adelante. En ese momento los juegos de lucha eran muy populares, se lanzaban muchos, pero pocos llegaban a ser un éxito. Hacer que triunfe un solo personaje ya es difícil, así que cuando tienes que "vender" 8, por ejemplo, es muy complicado anticipar cómo serán recibidos por los usuarios. Por supuesto, mi primera idea fue usar los personajes más famosos de Nintendo. Sabía que no me permitirían ponerles a luchar en un ring, así que lo probé sin pedir aprobación. Quería hacer un prototipo hasta estar convencido de que el equilibrio de juego era óptimo y luego hacer una presentación. Para este prototipo usé a Mario, Donkey, Samus y Fox.*

HC: ¿Qué lecciones sacaste de la versión de GameCube? Háblanos de cosas que no te gustaron y de las que te parecieron positivas.
M.S.: *Quería evitar que el juego se volviese demasiado difícil. Por ejemplo, la versión de GC usaba los botones L y R para cancelar movimientos, y me pareció que eso abría un hueco entre los jugadores "casuales" y los expertos. Por eso decidí suprimirlo, aunque los jugadores veteranos me critiquen. Hablando de las cosas buenas, me gusta que no puedas esperar el mismo resultado dos veces de un mismo combate. La mayoría de los juegos de lucha se basan en combos: cuando haces uno, el combate está decidido. A mí me atrae más la posibilidad de que ocurra algún "accidente" durante la pelea que haga la acción más excitante.*

HC: ¿Tenías alguna idea definida para hacer esta versión de Wii?
M.S.: *Me mostraron la consola antes de ser presentada en público. Comprendí que todo giraba en torno al Wiimote, y me dí cuenta que se centraba en movimientos básicos. Nintendo no buscaba*



LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS →
Los personajes más famosos de las grandes sagas de Nintendo, junto con algún invitado de lujo como Solid Snake, se pelean a brazo partido en los combates de «Super Smash Bros Brawl», el nuevo bombazo de Wii.



MASAHIRO SAKURAI es el presidente de Sora Ltd., la compañía que ha desarrollado el juego para Nintendo. En el proyecto han trabajado alrededor de 100 personas.

controles complicados, sino algo mucho más simple. Yo estaba interesado en lo contrario: permitir que los jugadores acostumbrados a ese tipo de control disfrutaran del juego también en Wii. Si Nintendo sólo tuviese «Smash Bros» para mostrar lo que puede hacer Wii, habría adoptado un control mucho más simple, pero esta compañía ya tiene un montón de licencias famosas, así que me pude permitir que hacer algo diferente.

HC: ¿Cómo fue trabajar con Wii en comparación con GameCube?

M.S.: *Fue difícil. Me di cuenta de que no podría conseguir el resultado que esperaba. Los personajes no son tan diferentes a las versiones anteriores en lo referente a polígonos. En realidad, desarrollamos los gráficos con varios "trucos" y técnicas para exprimir la consola al máximo, pero técnicamente las versiones de Wii y GC son bastante similares. La gran diferencia es la habilidad de los artistas gráficos. Habían trabajado antes en PS2 y su experiencia en esa plataforma fue muy importante, porque están acostumbrados a trabajar con detalles como las texturas. En ese sentido, el incremento de la potencia de la consola nos permitió usar las texturas para mejorar el resultado visual, aunque estamos lejos de lo que ofrecen PS3 y Xbox 360, claro.*

HC: El juego hace un uso bastante estándar del mando de Wii. ¿Hubo algún otro aspecto de la consola que exploraste más a fondo?

M.S.: *El apartado online. Creo que hay mucha gente que cree que un juego como «Smash Bros» es muy difícil y nunca lo probarían. Podría haberlo hecho más accesible para ellos a través del control, pero elegí un uso del mando estándar. Así que para que esas personas pudieran apreciar el juego incluí la opción de presenciar combates online.*

HC: Hablemos ahora de los personajes. Hay algunos que no son muy conocidos hoy en día. ¿Por qué decidiste incluirlos?

M.S.: *Hicimos un estudio entre usuarios japoneses para saber qué personajes querían tener, y el Rey Dedede («Kirby») quedó segundo, sólo por detrás de Wario. Una de las cosas que la gente debe comprender es que cada personaje tiene un propósito en el juego. No han sido incluidos porque sí, sin un sentido en términos de jugabilidad. Cada uno tiene una acción particular que lo hace divertido, y si miras la pantalla de selección verás que están colocados verticalmente en grupos (los de Mario, Donkey, Zelda, etc.). Comprendes que en términos de series y jugabilidad está muy bien equilibrado.*

> *"Cada personaje tiene un propósito en el juego, no han sido incluidos porque sí. Cada uno tiene una acción particular que lo hace divertido".*

HC: Esta vez hay dos personajes invitados: Sonic, de Sega, y Solid Snake, de Konami. ¿Es difícil trabajar con licencias externas?

M.S.: *Sí, es muy duro, pero al mismo tiempo muy interesante y hasta divertido. Por supuesto, hay un montón de cosas a las que te enfrentas, pero estaba dispuesto a hacerlo ante la perspectiva del impacto que estos personajes tendrían en la jugabilidad. Le dan una dimensión totalmente nueva al juego.*

HC: ¿Hubo algún personaje invitado que quisiste usar, pero no pudiste?

M.S.: *Sí, algunos. De hecho, para esta versión de Wii podríamos haber tenido unos pocos más si hubiéramos arreglado algunos trámites.*

HC: ¿Y alguno de Nintendo?

M.S.: *También hubo algunos que no pudimos usar por problemas con las licencias y los copyrights.*

HC: Quizá en una nueva entrega...

M.S.: *Bueno, no sé si habrá alguna. Pero para ser honestos ya fue un infierno tener a dos en este juego. ¡Estoy asombrado de haberlo conseguido! Cuando teníamos el proyecto de GameCube en desarrollo, fuimos al E3 para hacer la primera presentación. Me encontré con Hideo Kojima, ¡y me dijo que le gustaría ver a Snake en el juego! No es algo que hubiéramos planeado al principio.*

Y PARA TERMINAR, UN VISTAZO AL FUTURO

HOBBY CONSOLAS: «Super Smash Bros Brawl» parece tan exhaustivo que se nos antoja imposible ir más allá. ¿Piensas que el concepto actual del juego tiene margen de evolución?

MASAHIRO SAKURAI: Realmente no creo que sea así, creo que todavía hay mucho por hacer. No siento que está versión de Wii esté completa. Hay muchas cosas que tuvimos que dejar fuera, incluidos personajes y jefes finales. A la hora de diseñar los personajes nos vimos limitados por el tiempo que nos dieron. Pero pienso que no tendría sentido hacer una secuela que fuera sólo una extensión del concepto actual, sino que es hora de cambiar a un nuevo estilo. Las reglas básicas del juego tienen que cambiar. Como no estoy a cargo de la franquicia (pertenece a Nintendo), no puedo decir cómo será el futuro de la serie, o ni siquiera si seré yo quien lo haga, pero creo que queda mucho por hacer.



EL CREADOR DEL JUEGO le explicó todos los detalles a Kagotani, nuestro corresponsal.



en voz baja

por javier abad

➔¿Qué tal, amigos? Ya está aquí el veranito, pero como mis espías no se toman vacaciones, yo os sigo surtiendo de rumores jugosos. ¡Al lío! Seguro que la Eurocopa os ha disparado el mono de fútbol y estáis **deseando saber algo del próximo «FIFA».** Pues he oído que la versión de Wii tendrá varios sistemas de control, y que uno de ellos será **similar al que hemos visto en la versión de «PES 2008»** para la consola de Nintendo.

➔La cuarta entrega de «Metal Gear Solid» ha desatado la "Snakemanía", y eso se podría traducir en **un nuevo juego para PSP llamado «MGS3: Revolver Ocelot»,** que se supone que nos dará el control de ese personaje en una época entre «MGS 2» y «Metal Gear Portable Ops». Además, **el primer «Metal Gear» para PSone** podría reaparecer en Xbox Live.

➔Se comenta que Nintendo quiere lanzar **algún tipo de dispositivo que se conecte a Wii vía USB.** Ellos niegan que vayan a lanzar un disco duro, así que nos dejan con la duda de saber qué traman...

➔Me voy a la piscina, pero antes de despedirme os comento los rumores sobre **«Shenmue», todo un clásico** que podría ver sus dos entregas de Dreamcast y Xbox **reaparecer en Wii** con un control debidamente adaptado.



RYO HAZUKI, el protagonista de «Shenmue», quizá tenga que volver a la acción en Wii.

PRESENTACIÓN – Wii, NDS

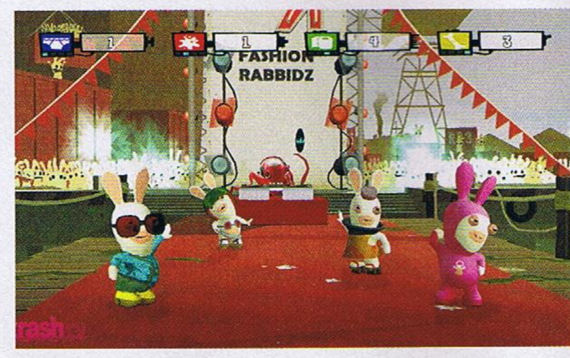
Juega a la Wii Board... ¡con el trasero!

Los alocados conejos de «Rayman Raving Rabbids TV Party 3» nos invitarán a hacer locuras esta Navidad.



Wii BALANCE BOARD va a ser nuestra herramienta para jugar, pero esta vez los Rabbids nos propondrán un nuevo control muy peculiar.

Definitivamente los Rabbids, que empezaron de secundarios de lujo en los juegos de Rayman, se han convertido en las mascotas más extravagantes y divertidas de los videojuegos. Siguiendo la línea de su anterior entrega, en su próxima aparición seguirán explorando todas las posibilidades que ofrece Wii, aprovechando esta vez las nuevas opciones del Wii Balance Board. Con la excusa argumental de una invasión de los Rabbids a todos los canales de televisión, el juego nos propondrá hasta 65 juegos diferentes, entre los que tendremos que hacer aerobic, practicar esquí o lanzarnos en trineo... ¡manejándolo con nuestras posaderas encima de la tabla de equilibrio! Por supuesto, todo ello lo podremos hacer en solitario, pero será infinitamente más divertido jugando cuatro a la vez u ocho por turnos. Y siempre, con el ingenioso y gamberro sentido del humor de estos personajes. También habrá opciones online y la correspondiente, aunque más limitada, versión para DS.



¡Qué flash!

"Creemos que PSP es una consola viable, pero no vamos a desarrollar demasiados juegos para ella hasta que sepamos en qué dirección va. Sony debe decidir lo que quiere hacer con ella, fijar una estrategia y contársela a las demás compañías."

ROB COOPER, Managing Director de Ubisoft UK

EN DESARROLLO – PSP

Golazos con sabor español

Los clásicos partidos de chapas regresarán con «PlayChapas».



LA MECÁNICA Y REGLAS serán exactamente iguales que en la vida real. Como profesionales.



LOS ESCENARIOS emularán a los clásicos estadios de fútbol. Las selecciones también.

Si pensabais que ya lo habíais visto todo en vuestras PSP agarraos fuerte, porque vuelven los clásicos partidos de chapas para demostrarnos que no todo está inventado en el mundo de los videojuegos. Siguiendo las mismas reglas de la Asociación Nacional de Fútbol Chapas (ANFC), el grupo de programación español Zinkia (responsables de series de animación como "Pocoyó" o "Shuriken School") está desarrollando un título que recreará la misma emoción que cuando competíamos en el recreo del colegio o el salón de casa. Sin duda, una apuesta de lo más arriesgada que pronto veremos en nuestras PSP. Por confirmar está la inclusión de un modo wi-fi y la posibilidad de personalizar nuestras chapas con las cubiertas de nuestros refrescos favoritos.

PRESENTACIÓN – PS3, XBOX 360

Disparos bajo el calor de África

«Far Cry 2» llega a las consolas tras el éxito de la primera parte en PC.




ESTE MERCENARIO será el héroe al que controlaremos. Su objetivo consistirá en detener a El Chacal, un traficante de armas que causa el caos en África.

Cualquier usuario de PC sabe que este es un título de referencia dentro de un género con tanta calidad en esa plataforma como el "shooter" subjetivo. Aunque es cierto que la conversión a consola de la primera parte no tuvo el éxito esperado, **Ubisoft, desarrolladora y distribuidora del juego**, espera que la cosa cambie con esta prometedora segunda entrega. El juego volverá a estar ambientado en África, y el entorno se convertirá sin duda en protagonista. Gracias al nuevo **motor gráfico Dunia**, creado especialmente por los estudios de Ubi en Montreal para «Far Cry 2», podremos disfrutar de entornos completamente destructibles, virguerías con el fuego, cambios de noche y día en tiempo real y una cuidada Inteligencia artificial. También hay que destacar que **el territorio a explorar será de 50 km^2** –sin que haya tiempos de carga en ningún momento- y que se podrán utilizar toda clase de vehículos, incluso un ala delta (como pudimos ver en la demostración que se hizo en los Ubidays en París). No faltará tampoco **un completo modo multijugador,** que mantendrá la ambigüedad de amigos/enemigos que tiene el modo historia. Llegará a lo largo de este año. *


LA ACCIÓN en los misteriosos paisajes de África serán la base de este prometedor shooter.

EN DESARROLLO – XBOX 360

Nadie dijo que ser un dios fuera fácil...

Se perfilan los últimos detalles antes del lanzamiento de «Too Human».

El juego de Silicon Knights (creadores de «Eternal Darkness» para N64 o el "remake" de «Metal Gear Solid» para GameCube) ha dado mucho que hablar sobre sus constantes retrasos, pero parece que todo estará listo para su lanzamiento este verano. En este juego de acción en tercera persona tomaremos el papel del dios cibernético Baldur, que ha de salvar al mundo de una invasión de despiadadas máquinas. El juego incluirá modo cooperativo a través de Xbox Live. Mientras llega, ya podéis ver tráiler y diarios de desarrollo en el Bazar de la consola. *



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS – NDS

El rol más clásico se apunta a nuestras DS

Están en camino los "remakes" de «Final Fantasy IV» y «Dragon Quest IV».

Square-Enix no está dispuesta a dejar sin rol a los usuarios de DS. Por ello, prepara un par de regresos que encantarán a los jugones más clásicos. «Final Fantasy IV» será el remake del juego aparecido en Super Nintendo en 1991. En él tomaremos el papel de Cecil, un soldado degradado por cuestionar a sus superiores. Usará el Sistema de Batalla Activa (en los combates atacamos cuando estemos listos, según nuestra velocidad). El apartado técnico se ha actualizado: tendrá gráficos en 3D, voces digitalizadas y juegos para combatir con amigos. Llegará este verano. Por su parte, «Dragon Quest: Capítulos de los Elegidos» será el "remake" de «Dragon Quest IV» (NES, 1990) y será el primero de una trilogía de títulos de la saga para la portátil. Sus gráficos serán renovados e incluirá música orquestal. Esperadlo para septiembre. *


DRAGON QUEST se dividirá en 5 capítulos, cada uno con un héroe.



FINAL FANTASY IV tendrá una de las historias más memorables de la saga.

ANUNCIO – XBOX 360

Un oso, un pájaro y muchos saltos

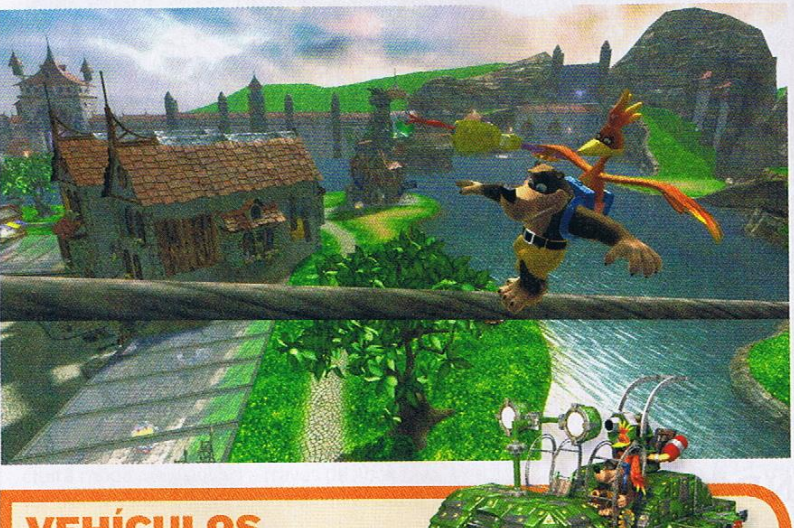
Los héroes más peludos de Rare mezclarán carreras y plataformas en «Banjo & Kazooie 3: Nuts and Bolts», que llegará en noviembre.

Por fin sabemos el aspecto que tendrá la primera aventura de Banjo en la nueva generación. Este simpático oso (y el pájaro que siempre le acompaña) protagonizarán un juego de **acción y plataformas que nos dará la posibilidad de pilotar los vehículos más alocados.** El argumento será muy sencillo: tendremos que vencer a Grunty en un torneo organizado por El Señor de los Juegos, que consistirá en **visitar diferentes mundos y resolver misiones, como recolectar cocos, activar interruptores o realizar acrobacias.** Para llevar a cabo cada una de estas labores podremos utilizar vehículos a medida, que construiremos con hélices, ruedas y flotadores, como si fueran piezas de Lego.

Además de un apartado técnico muy vistoso (Rare asegura que son los escenarios más grandes que han diseñado para un juego) **«Banjo & Kazooie Nuts and Bolts» hará hincapié en el modo multijugador.** Aparte de los modos clásicos, como el "todos contra todos" o las carreras sencillas, **podremos construir nuevos "cacharros" para jugar a una versión motorizada del rey de la colina**. Pero todo eso será a finales de año, cuando estas aventuras sobre ruedas lleguen a nuestras Xbox 360.

BANJO

Este oso (y su amigo emplumado) van a cambiar algunas habilidades plataformeras por la posibilidad de pilotar extraños vehículos.

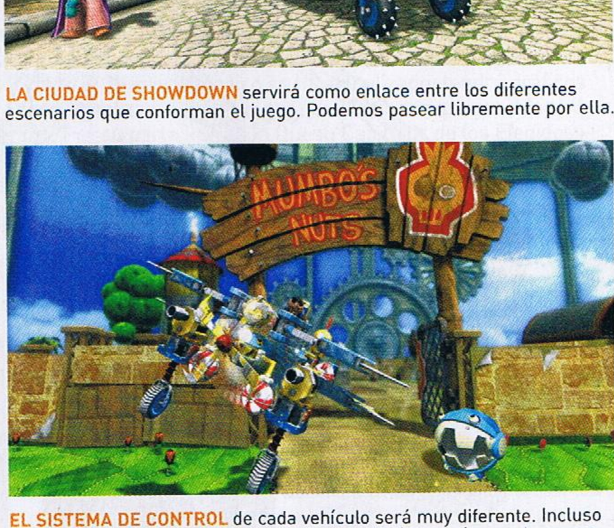


LA CIUDAD DE SHOWDOWN servirá como enlace entre los diferentes escenarios que conforman el juego. Podemos pasear libremente por ella.



VEHÍCULOS A MEDIDA

EN EL GARAJE DE MUMBO nos proporcionarán un vehículo adecuado para superar cada nivel. Sin embargo, podremos sacarle más partido si le añadimos patines, hélices, turbos y otras piezas de nuestra cosecha. El sistema será tan simple como jugar con construcciones Lego.





EL SISTEMA DE CONTROL de cada vehículo será muy diferente. Incluso notaremos cambios en la física según sea el volumen de nuestra carga.

LANZAMIENTO – Wii, PS3, XBOX 360, PS2

El mejor rock suena en nuestra consola

La saga «Guitar Hero» se renueva con la licencia de Aerosmith y nuevos instrumentos.

Activision nos va a llenar de marcha con las dos próximas entregas de la saga «Guitar Hero». **La primera de ellas es «Guitar Hero Aerosmith» y sale el 27 de junio.** Este título incluye canciones del grupo liderado por Steven Tyler y se pone a la venta en un pack **con guitarra inalámbrica por 99,95 euros en PS3 y Xbox 360, y por 89,95 euros (con dos guitarras) para PS2.** También sale en Wii, aunque la fecha de lanzamiento y el precio del pack está todavía por confirmar. En la revista del mes que viene os ofreceremos el análisis más completo de este título.

El segundo juego anunciado ha sido «Guitar Hero World Tour», el primer juego de la saga que **incluirá, además de una guitarra, una batería y un micrófono inalámbrico.** Además de los modos de juego tradicionales, este título, que aparecerá en otoño, también nos permitirá **componer nuestros propios temas** y participar en un nuevo modo a través de internet llamado "Battle of the Bands". Aún no se ha confirmado qué precio tendrá el juego ni la fecha definitiva de su lanzamiento.



LA BATERÍA inalámbrica y los micrófonos nos permitirá crear nuestra propia banda de rock en «GH World Tour». ¡Podremos jugar online en el modo "Battle of the Bands"!

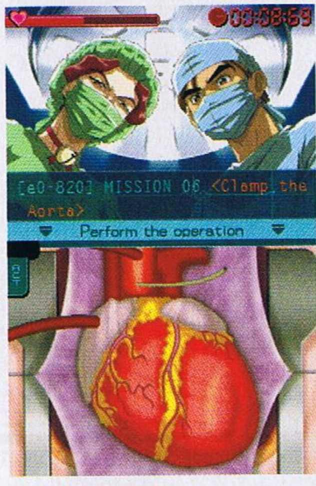
GUITAR HERO AEROSMITH incluirá una guitarra personalizada y saldrá a la venta el 27 de junio.

ANUNCIO – NDS

Opera sin ponerte guantes

«LifeSigns: Urgencias» nos meterá en un quirófano repleto de posibilidades.

La mezcla perfecta entre un capítulo de "Anatomía de Grey" y "Urgencias" llegará el próximo invierno a nuestras DS. Y es que, tras haber jugado al nuevo título de JoWood, sólo podemos decir que este recreará de una forma muy realista tanto los aspectos médicos de una operación (primero tendremos que hacer un diagnóstico y luego procederemos a la intervención) como las relaciones humanas entre los miembros del hospital (si no las cuidamos perderemos ayudas). Su detallada estética manga y el gran uso tanto de la pantalla doble como del stylus (que hará las veces de escalpelo, aguja o gel antibiótico) lo convertirán en un título divertido y completo.



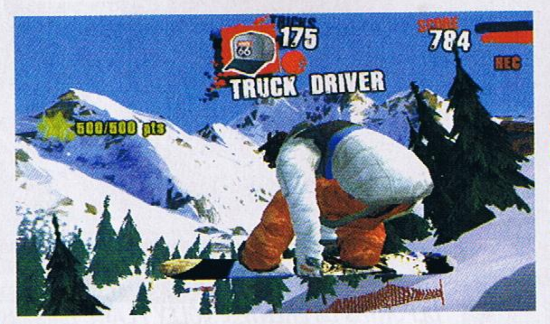
LA PANTALLA DOBLE estará repleta de información valiosa a estudiar.

PRESENTACIÓN – PS3, XBOX 360, Wii

Practica snowboard con el más grande

«Shaun White Snowboarding» nos lleva a la nieve con el gurú de esta modalidad.

Aquí no es muy conocido, pero Shaun White, un chico de 21 años con aire despistado, lo es todo en el snowboarding. No solo ha ganado todo tipo de competiciones y medallas, sino que su imagen es portada habitual en las revistas de USA y Europa. Solo le faltaba un videojuego a la altura de su fama, y en breve lo tendrá. Ubisoft está desarrollando un juego que en PS3 y Xbox 360 usará el motor de «Assassin´s Creed», y que en Wii será compatible con la tabla Wii Balance Board. El juego estará lleno de posibilidades: entornos abiertos, multijugador, minijuegos... Llegará en Navidades.



VELOCIDAD Y PIRUETAS irán de la mano en este simulador deportivo, que va a ser uno de los primeros títulos compatibles con la tabla de equilibrio de Wii.

¡Street Fighter II!

La versión para SNES de la recreativa de lucha sigue siendo el juego que más ha vendido, por encima de otros como los distintos capítulos de «Resident Evil» o «Devil May Cry».

ANUNCIO – WII

Dos detectives de armas tomar

«Sam & Max: Season One» marcará el regreso de esta clásica aventura gráfica.

Hace tiempo que llevamos esperando el debut de «Sam & Max» en consola, y ahora por fin hemos podido jugar a una versión para Wii, que saldrá el próximo septiembre. Aquellos que recuerden con nostalgia el título de LucasArts (1993) para PC pueden frotarse las manos: el juego conservará el humor y estética del original a lo largo de 6 episodios (podremos jugarlos de forma independiente) repletos de puzles y minijuegos que aprovecharán las funciones del Wiimote. Vendrá doblado al castellano.



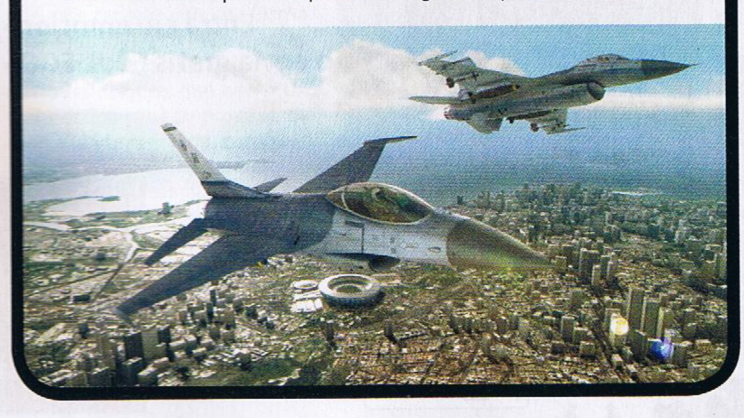
LOS PUZLES pondrán a prueba nuestras neuronas. Podremos combinar objetos para resolverlos. Todo con el Wiimote.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3, XBOX 360

Batalla final en el cielo

Llegan los combates aéreos de última generación con «Tom Clancy's Hawx».

Ubisoft va a seguir apostando fuerte por la franquicia del novelista Tom Clancy. Aunque «Splinter Cell Conviction» se ha retrasado, la sorpresa llegará con «Hawx». Ambientado en un futuro cercano en el que las corporaciones militares dominan a los estados, el juego nos pondrá a los mandos de más de 60 aviones reales para enfrascarnos en unos trepidantes combates con la última tecnología a nuestra disposición. También podremos dar órdenes a nuestro escuadrón al estilo «Ghost Recon» y disfrutar de su multijugador, con la posibilidad de jugar el modo historia en opción cooperativo. Llegará después del verano.



FUTUROS LANZAMIENTOS

Títulos potentes para los próximos meses



TOO HUMAN

LA ACCIÓN se verá salpicada por tintes de rol en este esperado juego de Xbox 360, que por fin parece que llegará al final del verano.

JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
ATV Offroad Fury Pro	PSP	Velocidad	25 de junio
Battlefield: Bad Company	PS3, 360	Acción	25 de junio
Command & Conquer 3	Xbox 360	Estrategia	25 de junio
Baroque	Wii	Rol	27 de junio
Guitar Hero: Aerosmith	Wii, PS2, PS3, 360	Musical	27 de junio
La Conspiración Bourne	PS3, 360	Acción	27 de junio
Super Smash Bros Brawl	Wii	Lucha	27 de junio
Kun Fu Panda	PS3, 360, Wii, NDS, PS2	Acción	27 de junio
★ Smash Court Tennis 3	Xbox 360	Deportivo	27 de junio
Overlord: Rising Hell	PS3	Acción	27 de junio
Final Fantasy Tactics A2	NDS	Rol	27 de junio
Buzz! El Multiconcurso	PS3	Varios	2 de julio
★ Echochrome	PSP	Puzle	4 de julio
Unreal Tournament 3	Xbox 360	Shooter	4 de julio
Pokémon Mundo Misterioso: Expl.	DS	Rol	4 de julio
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PS3	Velocidad	4 de julio
Arkanoid	NDS	Varios	4 de julio
Space Invaders Extreme	NDS	NDS, PSP	4 de julio
Buzz! Escuela de Talentos	PS2	Varios	9 de julio
★ Agente Secreto Clank	PSP	Acción	11 de julio
We Love Golf!	Wii	Deportivo	11 de julio
Monster Madness: Grave Danger	PS3	Acción	11 de julio
Siren: Blood Curse	PS3	Aventura de terror	17 de julio
Buzz: Concurso de Bolsillo	PSP	Varios	18 de julio
Opoona	Wii	Rol	25 de julio
R-Type Tactics	PSP	Rol	1 de agosto
★ Too Human	Xbox 360	Acción	29 de agosto
Legendary	PS3, 360	Acción	septiembre
Naruto Ultimate Ninja 3	PS2	Acción	septiembre
Final Fantasy IV	NDS	Rol	septiembre
Dragon Quest IV: Capítulos Elegidos	NDS	Rol	septiembre
Sam & Max: Season One	Wii	Aventura	septiembre
Infinite Undiscovery	Xbox 360	Rol de acción	5 de septiembre
Midnight Club Los Angeles	PS3, 360, PSP	Velocidad	12 de septiembre
ATV Pure	PS3, Xbox 360	Velocidad	25 de septiembre
Sacred 2: Fallen Angel	Xbox 360	Rol	octubre
★ Little Big Planet	PS3	Plataformas	1 de octubre
Los Cazafantasmas	PS3, 360, Wii, DS	Acción	otoño
La Leyenda de Spyro	PS3, 360, Wii, DS, PS2	Plataformas	otoño
Silent Hill: Homecoming	PS3, Xbox 360	Aventura de terror	otoño
Lost in Blue 3	NDS	Aventura	otoño
Castlevania: Order of Ecclesia	NDS	Acción	otoño
50 Cent: Blood on the Sand	PS3, Xbox 360	Acción	otoño
Leisure Suit Larry	PS3, Xbox 360	Aventura	otoño
Lost in Blue	Wii	Aventura	otoño

P Precio reducido ★ Nueva fecha

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.



aquí Tokio

por christophe kagotani



Konnichiwa. Aquí me tenéis con los creadores de «Super Smash Bros» echando una partida mientras les entrevistaba. (Si queréis saber lo que me contaron, nos os perdáis la sección de noticias). Y hablando de juegos de lucha, **este mes vengo cargado con más información sobre «Street Fighter IV»**, cuya versión arcade está a punto de llegar a los salones recreativos de todo el país.

Sin dejar Capcom, esta compañía ha confirmado **nuevas adaptaciones de sus videojuegos al cine.** La primera será **"Street Fighter: La leyenda de Chun Li"**, y es posible que le sigan nuevos proyectos basados en sagas como **«Devil May Cry»**, **«Breath of Fire»**, **«Lost Planet»** o **«Phoenix Wright»**.

Mientras tanto Microsoft recupera terreno en tierras niponas. Su última maniobra ha sido el anuncio **de varios juegos de rol de Bandai-Namco y Square-Enix.** Entre los títulos presentados destacan **«Infinite Undiscovery»**, **«The Last Remnant» (que saldrá también en PS3)** y **«Star Ocean 4»**.

Y antes de despedirme, buenas noticias para Wii. From Software ha confirmado que **«Tenchu 4» y sus dos secuelas aparecerán en la consola de Nintendo.** ¡Sayonara, amigos!



LOS COMBATES del próximo «Street Fighter» se beneficiarán del control clásico con un apartado visual innovador, que recuerda a los dibujos animados..

LUCHA · CAPCOM · Lanzamiento: Finales 2008 (Japón) / 2009 (España)

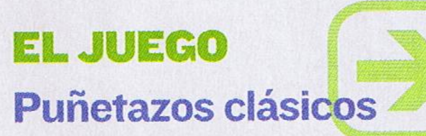
COMBATES DE VIEJA ESCUELA

STREET FIGHTER IV

Parece que estos chicos no terminan de hacer las paces, ya vamos por el cuarto torneo. ¡Y siguen peleando como siempre!



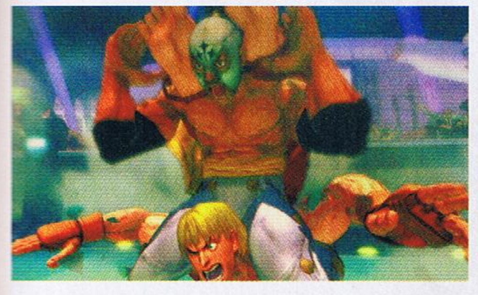
EL JUEGO



Puñetazos clásicos

HAN PASADO 17 AÑOS DESDE QUE «STREET FIGHTER II» revolucionara el género de la lucha, y los fans del "uno contra uno" ya esperábamos una entrega que recuperase todo el esplendor de la saga. En esta ocasión, regresa el clásico planteamiento en 2D, con los golpes de siempre, pero con un aspecto gráfico renovado. Los mismos personajes y similares escenarios a los que nos hicieron vibrar en los salones recreativos lucirán ahora un diseño 3D (con un estilo "animado") que encajará a la perfección con unas peleas muy fluidas, las cuales prometen poner la adrenalina por las nubes.



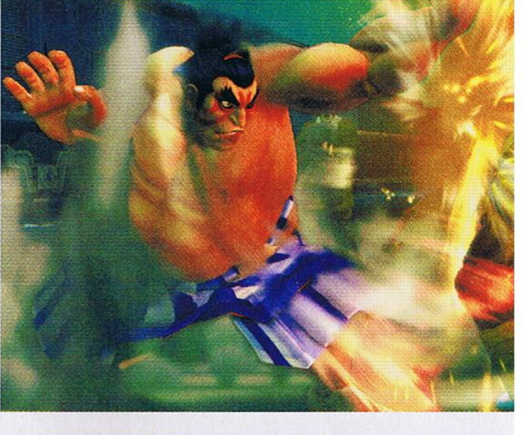




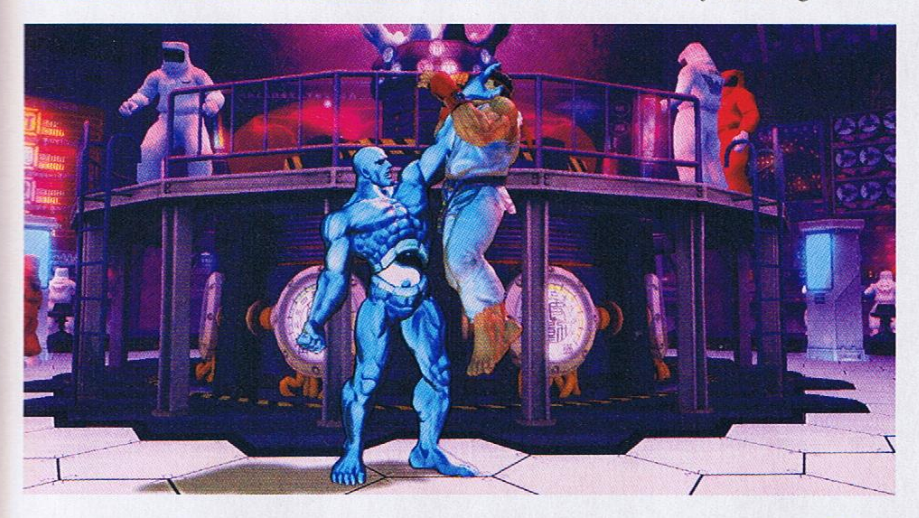
LOS NUEVOS LUCHADORES

Guerreros venidos de todo el mundo

LOS 12 PERSONAJES DE «STREET FIGHTER II» volverán a este torneo, aunque ahora se van a encontrar con más rivales. Por un lado, como personajes seleccionables, estarán C. Viper (una espía americana), el luchador mejicano de wrestling El Fuerte, Rufus, un experto en kung-fu pasado de peso y el francés Abel, experto en las artes marciales mixtas. El nuevo enemigo final será Seth, encargado de dirigir la compañía S.I.N. (vinculada a Bison) en la sombra. Además, las versiones de consola tendrán otros dos invitados: Dan y Fei-Long.







« LOS GUERREROS LUCEN UN DISEÑO TRIDIMENSIONAL AUNQUE LOS COMBATES SE DESARROLLAN EN 2D »



EL SISTEMA DE LUCHA

Mismo control, nuevos ataques



EL SISTEMA DE SEIS BOTONES "marca de la casa" volverá a aparecer en la cuarta entrega de la serie. Además, las paradas de «Street Fighter III» se han eliminado y en su lugar contaremos con una nueva barra de energía (llamada de "Venganza"), que se rellenará con los golpes recibidos y nos permitirá ejecutar ataques especiales. Ésta, combinada con la barra de Super Golpes clásica de la saga, podrá dar pie a los Hiper Golpes, unos ataques finales devastadores. La versión para consolas tendrá personajes desbloqueables y niveles de bonificación, como la recreativa original, en los que también tendremos que destrozar un coche a golpes.

YOSHINORI ONO, EL PRODUCTOR

ESTE FANÁTICO DE LA LUCHA, que ha trabajado en títulos tan prestigiosos como «Marvel vs Capcom» o «Street Fighter III 3rd Strike» fue el responsable de presentar el juego en el pasado Captivate 08 de Las Vegas. Allí se pudo probar la versión recreativa de este título tan esperado.



VISTAZO RÁPIDO A LOS JUEGOS "INDIE"

¿Qué son? Son los juegos que crean las desarrolladoras pequeñas, compuestas por pocas personas.

¿Por qué interesan? Porque suelen ser más imaginativos y arriesgados que los juegos convencionales.

¿Dónde se consiguen? PS3, 360 y Wii los ofrecen por medio de sus tiendas online.



LA ORIGINALIDAD y un precio bajo son los alicientes habituales de los juegos "indie".

LOS TÍTULOS INDEPENDIENTES BUSCAN SU OPORTUNIDAD

JUEGOS "INDIE" EN INTERNET

El mes pasado llegó a Wii la sección Wii Ware, desde donde se pueden descargar juegos nuevos. Muchos han sido creados por pequeños grupos independientes. Aprovechemos para repasar el impacto que tienen estos juegos de compañías pequeñas en la generación actual de consolas.

Con las actuales consolas, todos esperamos superproducciones de la talla de «Metal Gear Solid 4», «Gears of War 2» o «Smash Bros», juegos que expriman el potencial de las máquinas. Sin embargo, esta generación también ofrece otro incentivo, alejado de gráficos a la última o presupuestos de varios ceros: gracias a que todas **las consolas tienen Internet de banda ancha**, es posible **bajarse juegos al disco duro** de nuestros aparatos. Estos juegos son creados por las compañías creadoras de las consolas (Nintendo, Sony y Microsoft), por otras desarrolladoras grandes de software (por ejemplo, Electronic Arts o Konami) o **grupos de programación formados por pocas personas y que no pertenecen a una compañía grande**. Estos últimos se llaman **desarrolladoras independientes o "indies", para abreviar**.

➔ LAS DESARROLLADORAS "INDIE" NO SON NUEVAS. Llevan existiendo desde que hay videojuegos. Así, «Lemmings», «Worms» o el primer «Grand Theft Auto» fueron creados por compañías que no eran grandes ni poderosas, pero que se hicieron hueco. Sin embargo, **en las generaciones anteriores a la actual era difícil que estos grupos de programación publicaran juegos**, por varios motivos:

- En primer lugar, para lanzar un juego en consola, hay que pagar dinero (**"royalties"**) a la propietaria: Sony, Nintendo o Microsoft.
- En segundo lugar, hay que **fabricar copias** del juego. Para ello, las compañías pequeñas firman acuerdos con otras más grandes que asuman el gasto. A cambio, la compañía mayor comparte los beneficios.
- Por último, para triunfar en el mercado general hay que **crear títulos potentes, con gráficos a la última**, buenas historias, etc. Eso es caro. Hasta ahora, el juego que más ha costado es «GTA IV», en el que se invirtieron... ¡100 millones de dólares!

➔ GRACIAS A LAS NUEVAS POSIBILIDADES DE INTERNET, los grupos "indie" lo tienen más fácil. Cuando los usuarios nos bajamos un juego de Internet no esperamos grandes juegazos, sino **títulos que ocupen poco espacio y que nos ofrezcan sensaciones diferentes** a lo que se nos vende normalmente: juegos de naves o de puzles al viejo estilo, temática o gráficos experimentales... Al ser juegos sencillos y pequeños, a los usuarios apenas nos cuesta unos 10 euros (a diferencia de los 70 que puede valer un juego normal), por lo que **nos permitimos arriesgar más**. Las claves de estos títulos son:

- Son juegos pequeños, así que crearlos es más barato.
- No hay que fabricar copias, los juegos se cuelgan en Internet.
- Hay demanda por parte de usuarios de vieja escuela o los que buscan experimentar.

Por fin los videojuegos "indie" tienen el paraíso que buscaban. Tanto es así, que **las tres consolas grandes, PS3, 360 y Wii, tienen su oferta de juegos "indie"**, cada una a su estilo. Pasad la página y los vereis. HC

Xbox 360

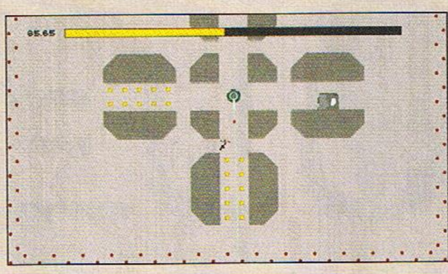
La consola de Microsoft apostó desde el inicio por este tipo de juegos, en dos vertientes: juegos comerciales y de aficionados.



Bazar Xbox Live

En que consiste

El Bazar es la tienda online de juegos a la que se accede desde la consola. En ella hay juegos de todo tipo, algunos de ellos creados por grandes compañías como Capcom o Konami. Pero también se incluyen títulos creados por pequeñas desarrolladoras, que se pueden adquirir por la misma cantidad que los juegos de sus rivales "mayores". El precio oscila entre los 4,8 y los 9,6 euros.

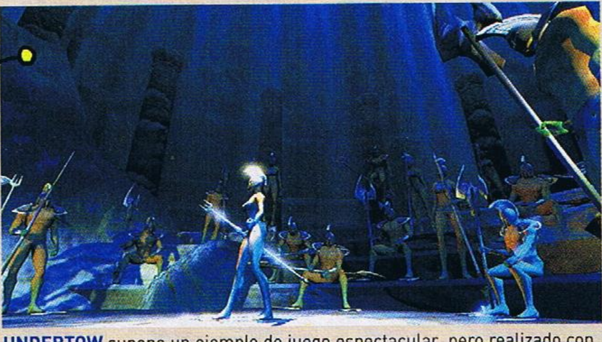


N+ es un curioso plataformas de aspecto minimalista, que incluso nos permite crear nuestros niveles.



SPACE GIRAFFE es, quizá, el juego más extraño de la consola. Un juego de disparos para dejar volar la mente.





UNDERTOW supone un ejemplo de juego espectacular, pero realizado con poco presupuesto. Se ambienta en la perdida ciudad de Atlantis.

Los juegos

Xbox 360 es la consola con más juegos "indie" en su catálogo. Q Entertainment (con Tetsuya Mizuguchi a la cabeza, creador de «Space Channel 5» o «Sega Rally»), ha lanzado varios títulos, como «Rez» o «Every Extend Extra», ya juegos de culto. Aunque los puzles son lo más abundante, también hay títulos de acción, como «Alien Hominid» (de The Behemoth) o «Heavy Weapon» (Popcap). Otros títulos son tan raros que casi sería impensable venderlos de forma física, como «N+» o «Space Giraffe».



XNA: Crea tus juegos

En que consiste

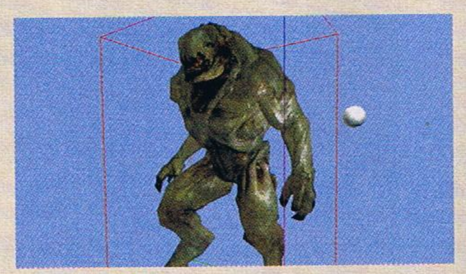
Esta propuesta es única en el sector. XNA es una herramienta que permite que casi cualquier persona pueda crear sus juegos para Xbox 360 o para PC. Los requisitos para poder usarla son los siguientes:

- Tener una Xbox 360 con disco duro.
- Suscribirse a Xbox Live.
- Instalar en Xbox 360 la aplicación XNA Framework.
- Tener un PC, en el que instalar el programa XNA Game Studio.

Se necesita programar, pero es más fácil que hacer juegos en serio. Desarrollarlos y probarlos en PC es gratis. Ahora bien, si queréis "trasplantarlos" a Xbox 360, hay que suscribirse por cuatro meses (vale 49 dólares, unos 31 euros) o por un año (unos 63 euros). Por ese precio podréis colgarlos online y probar también los juegos de los demás desarrolladores, sin intermediarios. Si queréis más información visitad la página web oficial: **http://creators.xna.com.**



DARNOS DE ALTA es fácil. Una vez estemos en la comunidad, podremos evaluar los juegos de los demás.



PODEMOS CREAR juegos muy versátiles y usar herramientas gráficas potentes. Mirad qué modelo.



BATTLE QUEST es un ejemplo de lo que podemos crear con esta herramienta. ¡Nuestro propio juego de lucha!

Los juegos

Hay 45 juegos registrados en la comunidad XNA, creados por aficionados. Pero hay más en proyecto. Existen comunidades españolas de creadores como la que hay en **http://www.codeplex.com/XNACommunity**. En cuanto a los juegos en sí, hay desde originales juegos de carreras (no os perdáis «Jellycar»), hasta "shooters" como «Mazer Mayhem», incluso juegos de lucha de la talla del espectacular «Battle Quest».



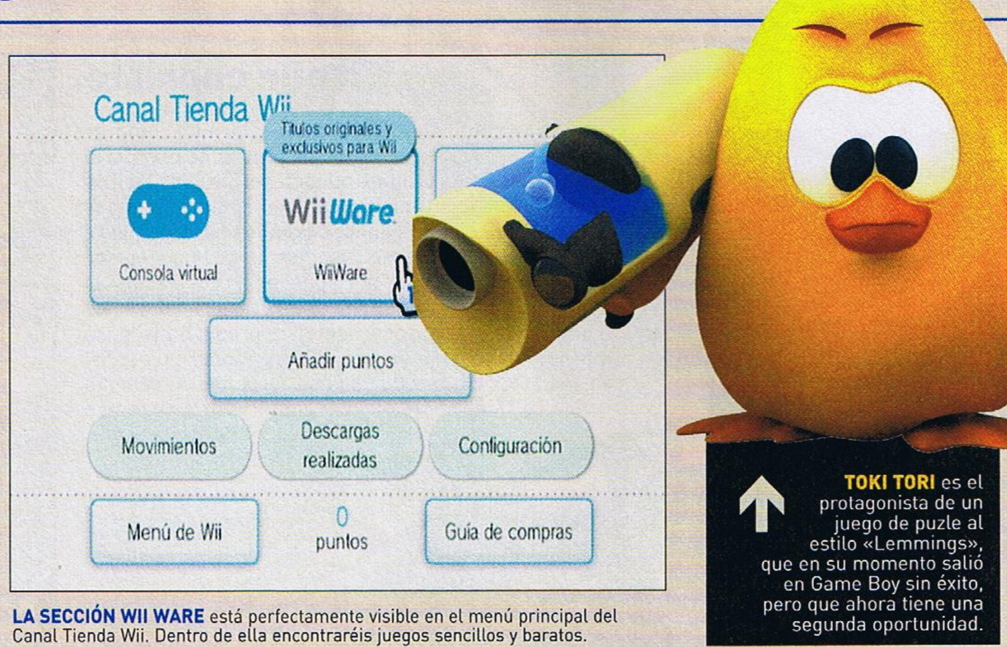
Acaba de estrenar la sección Wii Ware en su Canal Tienda. Se apuesta por juegos sencillos, creados por desarrolladoras de siempre, pero también por grupos "indie



Wii Ware

En que consiste

Hasta ahora, el Canal Tienda Wii se dividía en las secciones Consola Virtual (para comprar juegos de consolas antiguas) y Canales Wii (para bajar nuevos programas). Desde el mes pasado también existe el apartado Wii Ware. En él se ofrecen juegos creados expresamente para Wii, que se pueden bajar a la memoria de la consola. Estos juegos son más cortos o sencillos que los que se pueden encontrar en las tiendas de siempre, por lo que resultan más baratos (por ahora oscilan entre los 8 y los 15 euros). Algunas compañías grandes como Square-Enix o la propia Nintendo ya han lanzado sus primeros títulos, pero también lo han hecho pequeños grupos de programación con muy buenos resultados.



LA SECCIÓN WII WARE está perfectamente visible en el menú principal del Canal Tienda Wii. Dentro de ella encontraréis juegos sencillos y baratos.

TOKI TORI es el protagonista de un juego de puzle al estilo «Lemmings», que en su momento salió en Game Boy sin éxito, pero que ahora tiene una segunda oportunidad.

LOST WINDS es uno de los títulos más llamativos de Wii Ware. Demuestra que con pocos recursos se pueden crear juegos originales y bonitos.

Los juegos

Como Wii Ware acaba de arrancar, aún no hay demasiados títulos en el catálago, pero algunos de ellos son verdaderamente interesantes. «Lost Winds», de los ingleses Frontier, es uno de los títulos más llamativos (y bonitos) de la primera hornada. Pero también son interesantes «Toki Tori» (un juego de puzles protagonizado por un simpático pollito) o el originalísimo «Defend Your Castle», que esperemos llegue pronto a las consolas europeas.

Incluso desarrolladoras que hasta ahora sólo se atrevían a hacer juegos para móviles han dado el salto a las consolas. Tal es el caso de Gameloft, que ya tiene «TV Show King», un juego al más puro estilo «Buzz». Cada mes saldrán más títulos.



DEFEND YOUR CASTLE, de XGen Studios, aún no ha salido en Europa. Hace un gran uso del Wiimote.



TOKI TORI es una forma barata de que los más peques disfruten de un juego de "darle al coco" en la consola.



FAMILY TABLE TENNIS es un intento (algo fallido, todo sea dicho) de traer el tenis de mesa a nuestra consola.



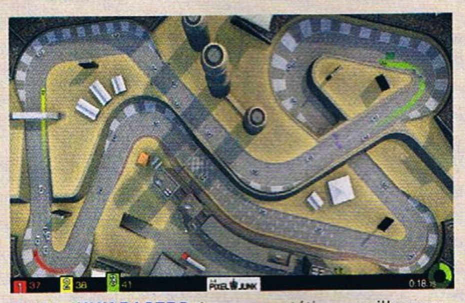
Por ahora, esta consola apuesta más por juegos descargables producidos por la propia Sony, aunque ya hay algunos títulos independientes muy curiosos.

PlayStation Store

En que consiste

La tienda online de PlayStation 3 permite comprar toda clase de contenidos, desde fondos de escritorio hasta juegos. Estos últimos pueden ser títulos clásicos de PSOne (convenientemente adaptados para ser jugados en PS3 o PSP) o juegos creados expresamente para PS3. En este último caso, los juegos pueden ser creados por Sony, por "third parties" o por pequeñas desarrolladoras, que pueden estar "apadrinadas" por compañías más grandes (como la propia Sony) para que sus juegos llamen la atención. Todos los juegos, ya sean clásicos, producidos por grandes compañías o "indies", se pueden adquirir sin problemas desde el menú de la Store.

LOS VEHÍCULOS de «Pixel Junk Racers» no son especialmente detallados ni tienen una conducción realista, pero sus carreras son una de las alternativas más divertidas de PlayStation 3..



PIXEL JUNK RACERS tiene una estética sencilla, pero todo el encanto de los videojuegos clásicos.



EVERYDAY SHOOTER es un juego de naves con unos gráficos llamativos, creado... ¡por una sola persona!



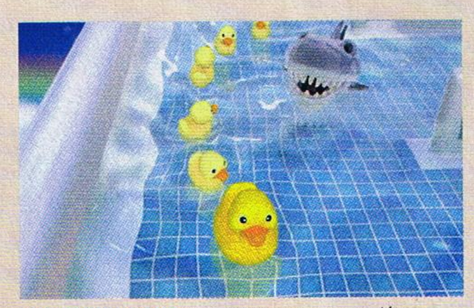
PIXEL JUNK EDEN llegará este verano y aportará una estética de lo más particular. Será un juego de plataformas en el que todo tendrá un aspecto "orgánico".

Los juegos

El catálogo de la Store apuesta más por clásicos de PSOne y por las demos de juegos que por los títulos originales. Aún así, hay una decena de títulos creados por pequeñas desarrolladoras que, de hecho, son de los más originales que hemos visto. Así, «Super Rub a Dub», de los ingleses Sumo Digital, se juega inclinando el Sixaxis a los lados, para mover el agua y de esta forma guiar a unos patitos. Otro ejemplo de juegos de éxito es la saga «Pixel Junk» creada por Q-Games, que también trabaja para Nintendo. Si queréis un gran ejemplo del potencial de los juegos "indie", probad «Everyday Shooter»: un juego de disparos original creado por el programador Jonathan Mak sin ayuda de nadie más.



PIXEL JUNK MONSTERS es un título muy popular. Incluso ha recibido paquetes de actualizaciones.



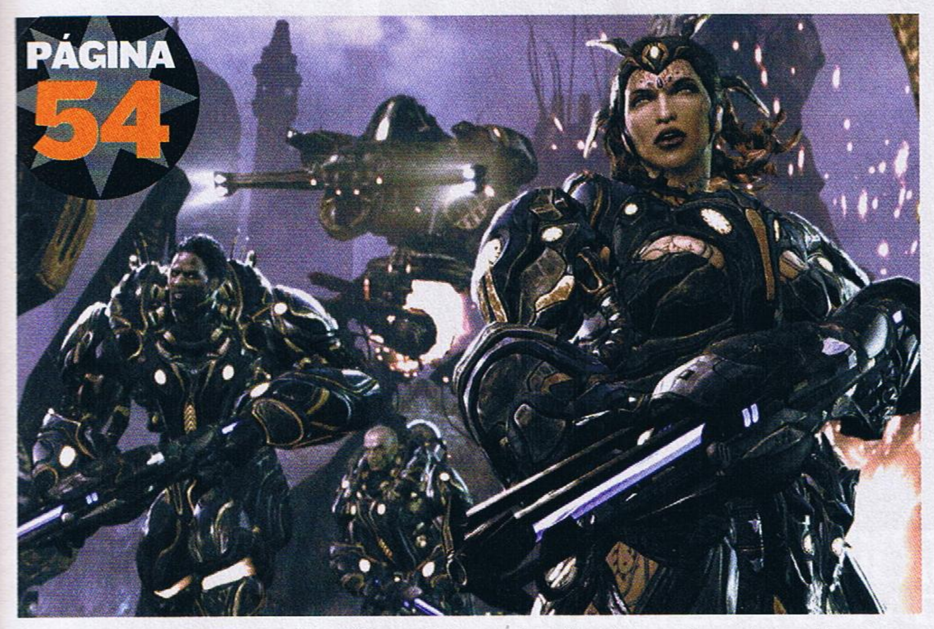
SUPER RUB A DUB es una buena demostración tecnológica dentro de un juego de desarrollo simple.



NUCLEUS estuvo en el lanzamiento de la consola y se mantiene como uno de los juegos más curiosos.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



UNREAL TOURNAMENT III llega a Xbox 360 con toda la potencia gráfica, el olor a pólvora y la emoción multijugador que ya probamos en PS3 hace un par de meses. ¡Ahora os desvelamos todas sus novedades!



SOUL CALIBUR IV. Será mejor que empecéis a entrenar si queréis estar a la altura de los luchadores que se van a dar cita en este torneo intemporal.

GUITAR HERO ON TOUR

Este verano nos vamos de gira. Gracias a la versión portátil de «Guitar Hero» no habrá concierto que se nos resista, ¿queréis ver cómo suena nuestra guitarra eléctrica en Nintendo DS?

PÁGIN 52



PÁGINA 56

WALL-E. Para ser un robot basurero, la verdad es que la última estrella de Pixar también apunta maneras en las consolas.

EN ESTE NÚMERO...

¿Ya sabéis qué vais a hacer durante vuestras vacaciones de verano? Pues será mejor que le hayáis hecho un hueco a los juegos que os adelantamos en esta sección. ¡Porque todos tienen una pinta impresionante!



EL TORNEO DE LUCHA con armas más popular de las consolas se estrenará en PS3 y Xbox 360 con interesantes novedades.



LAS CLAVES

1 **EL SISTEMA DE COMBATE** es una delicia, y ha mejorado con la inclusión de magias.





2 **LOS PERSONAJES NUEVOS,** con mención especial a Starkiller (ambas), Yoda (Xbox 360) y Darth Vader (PS3).



3 **LOS MODOS DE JUEGO** online y el editor, que multiplican sus posibilidades de diversión hasta el infinito.



Julio
Namco
Lucha

SOUL CALIBUR IV

El destino de la humanidad depende de dos espadas mágicas. Por eso no es de extrañar que los mejores guerreros de todas las épocas estén dispuestos a dejarse el alma peleando por ellas.

LOS GUERREROS MÁS PODEROSOS de todos los tiempos volverán a verse las caras para decidir el destino de dos armas legendarias: Soul Edge y Soul Calibur. Por quinta vez en nuestra consola (la primera en la nueva generación) volveremos al siglo XVI para participar en unos combates "uno contra uno" en los que estará permitido el uso de cualquier arma de filo. Escenarios de todo el mundo (y también alguno sacado de una galaxia muy, muy lejana) serán testigos de unos enfrentamientos trepidantes, destinados a marcar un hito dentro del género. Y para esta ocasión, Namco va a convocar al catálogo de luchadores más impresionante, por cantidad y variedad, de toda la saga.

MÁS DE TREINTA CONTENDIENTES tomarán parte en este torneo. Junto a los luchadores clásicos como Kilik, Mitsurugi, Ivy o Astaroth, nos vamos a encontrar siete nuevas incorporaciones, que han sido diseñados por otros tantos autores de manga. Además de Shura, Hilde, la gótica Ashlotte, Scheherezade y Angol Fear, cada versión contará con dos personajes de Star Wars: en ambas saldrá Starkiller, el protagonista del próximo «El Poder de la Fuerza», mientras que Darth Vader estará en PS3 y Yoda en Xbox 360.

Todos estos guerreros disfrutarán de su propio estilo de combate y además podrán recurrir »



¡OJO AL DATO!

Un juego muy especial... TAMBIÉN SE VENDERÁ UNA EDICIÓN LIMITADA
Además del juego incluirá una camiseta (con Yoda o Darth Vader según versiones), un libro de arte, una tarjeta postal y una caja metálica. Aún no se ha confirmado que esta edición especial llegue a nuestro país.

Será una aventura... HABRÁ UN NUEVO «SOUL CALIBUR» PARA Wii
En esta versión, protagonizada por una selección de luchadores, podremos movernos con el stick analógico mientras agitamos el Wiimote como si fuera nuestra espada. Técnicamente no parece a la altura de «Soul Calibur IV».



Soul Calibur Legends (Wii)





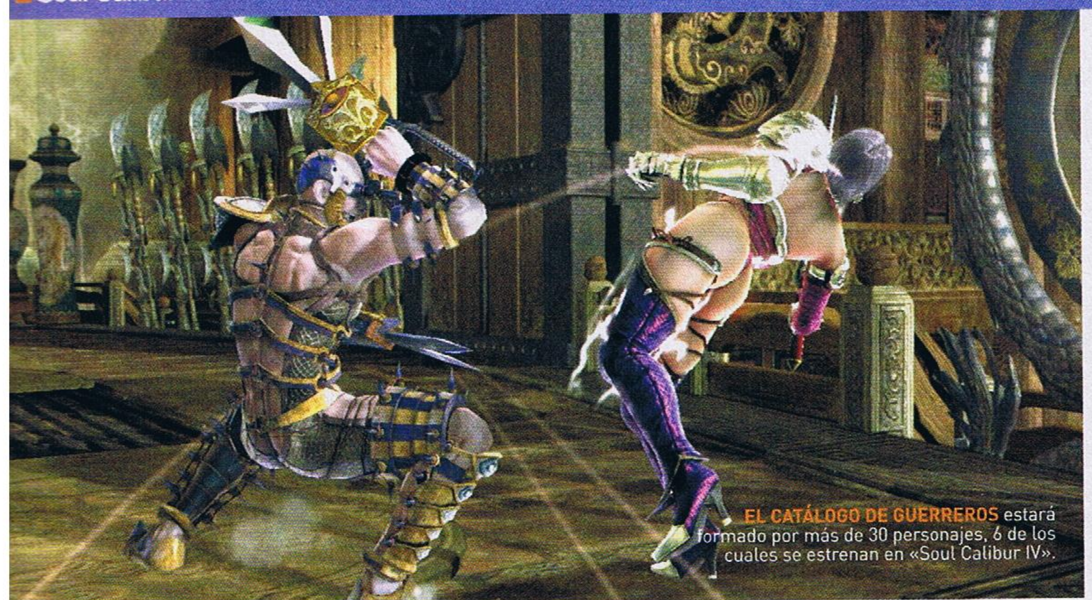


MITSURUGI

ESTE SAMURAI se ha mantenido en la sa desde «Soul Edge», la primera entrega para PSone. Ahora contará con nuevos movimientos, un golpe final, y una nueva indumentaria, aunque conservará su estil tradicional.



EL APARTADO VISUAL será uno de sus puntos fuertes, con escenarios detallados (repletos de elementos interactivos) y unos personajes grandes y bien animados, cuyo aspecto podremos modificar.


EL CATÁLOGO DE GUERREROS estará formado por más de 30 personajes, 6 de los cuales se estrenan en «Soul Calibur IV».



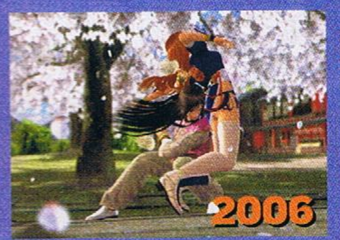






LA ÚLTIMA GENERACIÓN DE LUCHADORES

Parece que la llegada de las nuevas consolas ha supuesto un renacimiento de los juegos de lucha "uno contra uno". Aquí os mostramos las últimas entregas de este género, a las que hay que añadir los recientes «Dragon Ball Z Burst Limit», y juegos de lucha libre como «WWE Smackdown vs Raw 2008» o «Def Jam Icon»:



DEAD OR ALIVE 4 (XBOX 360) fue el primer juego de lucha de esta generación y, todavía hoy, su nivel técnico sigue pareciendo altísimo.



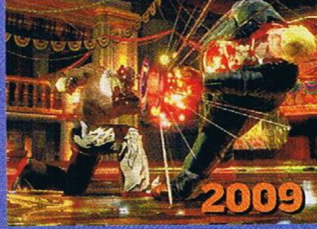
VIRTUA FIGHTER 5 (PS3, XBOX 360) es el más técnico de los grandes juegos de lucha. Incluye dos nuevos personajes: Eileen y El Blaze.



SUPER SMASH BROS BRAWL (Wii) Este mismo mes continúa el torneo de lucha más divertido entre los grandes personajes de Nintendo.



STREET FIGHTER IV (PS3, XBOX 360) Los jugadores más nostálgicos esperan como agua de mayo esta versión en 3D de todo un clásico.



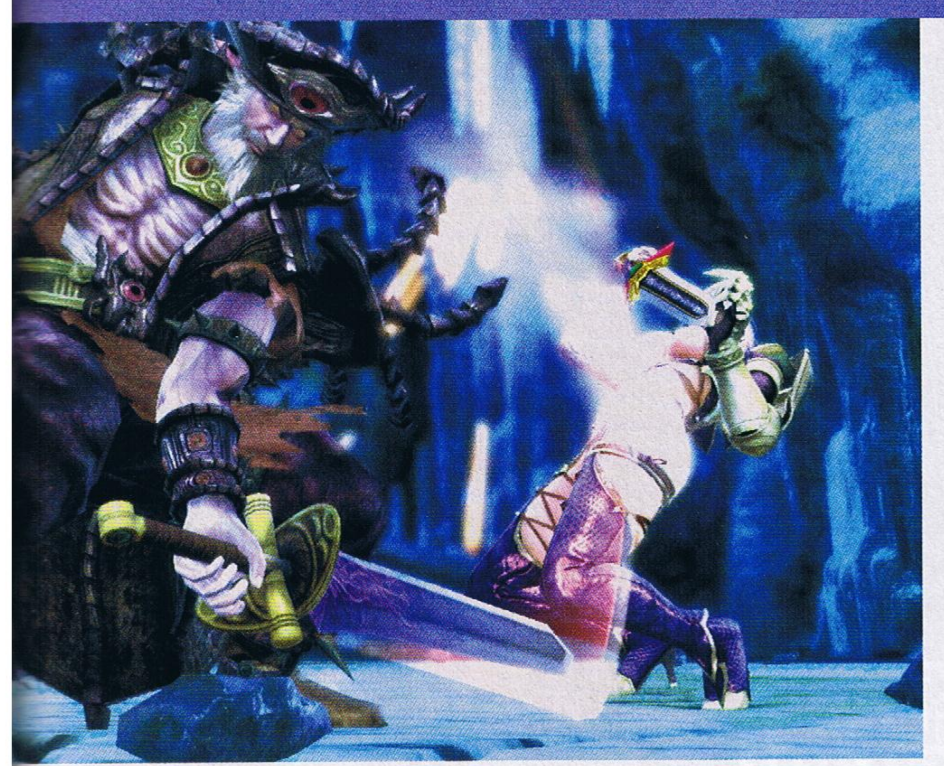
TEKKEN 6 (PS3) La otra gran saga de Namco está a punto de hacer su debut en la nueva generación. Se han confirmado más de 35 luchadores.



MORTAL KOMBAT VS DC (PS3, XBOX 360) enfrenta a luchadores de la saga con héroes del cómic como Batman, Superman o Wonder Woman.

▸▸ a habilidades exclusivas. Por supuesto, también podremos diseñar nuestro propio luchador gracias al editor de personajes y modificar su aspecto con los objetos que vayamos desbloqueando en la "Torre de las Almas Perdidas", el modo principal del nuevo «Soul Calibur».

➔ EL ESTILO DE LUCHA SERÁ MÁS COMPLETO que en entregas anteriores. Para redondear el clásico sistema de control (dos botones de ataque, patada y defensa) cada luchador tendrá una

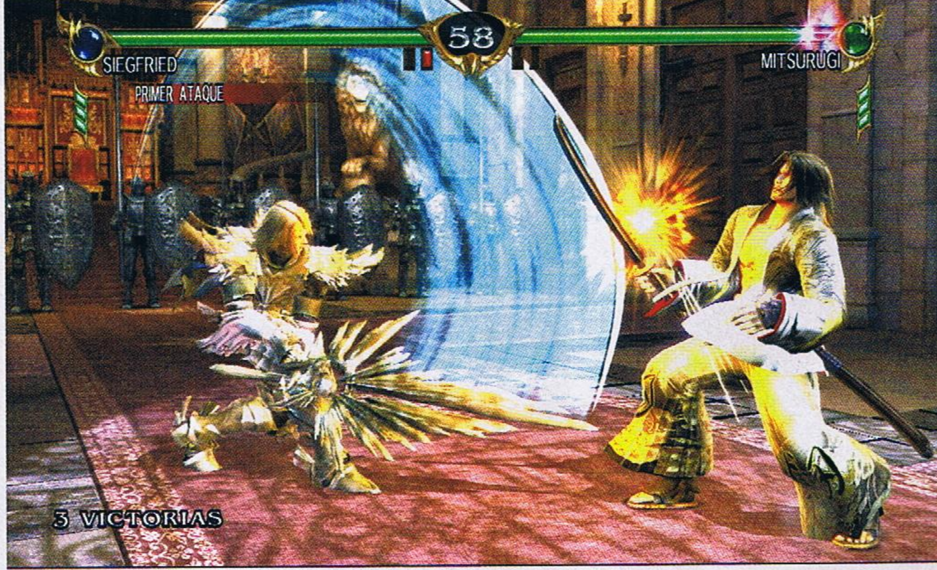


EL JUEGO TENDRÁ 7 NUEVOS LUCHADORES (INCLUYENDO A YODA Y DARTH VADER) Y UN EMOCIONANTE ONLINE



UNA BARRA DE ENERGÍA vertical nos indica cuándo podremos ejecutar algunos movimientos especiales y las "magias".





barra de energía extra (en vertical) que nos servirá para ejecutar movimientos especiales. Además, si golpeamos a nuestro adversario unas cuantas veces en el mismo sitio, dañaremos su armadura y le infligiremos un daño mayor. Por otra parte, «Soul Calibur IV» será el primer título de la saga en incluir magias, como el ataque eléctrico de Ivy o las agujas de hielo que puede lanzar Siegfried.

Una vez que dominemos este sistema de combate podremos sumergirnos en el modo online para dos jugadores, que estará dividido en dos categorías: estándar, con los personajes predefinidos, y especial, en el que controlaremos a luchadores personalizados y las armas se podrán cambiar. A medida que vayamos derrotando a nuestros adversarios, iremos mejorando nuestra clasificación en el ranking mundial.

→ LOS ASPECTOS TÉCNICOS resultarán igual de contundentes. Los personajes, enormes, disfrutarán de unas animaciones casi perfectas, y por primera vez los daños se van a reflejar en su aspecto exterior. Los escenarios, por su parte, tendrán elementos interactivos (algunos destructibles y otros que podremos utilizar en nuestro provecho, para hacer más daño a nuestro rival) y estarán llenos de detalles, como las batallas que se desarrollarán en segundo plano o una colección de armaduras que se irán acercando cuando pasemos por su lado.

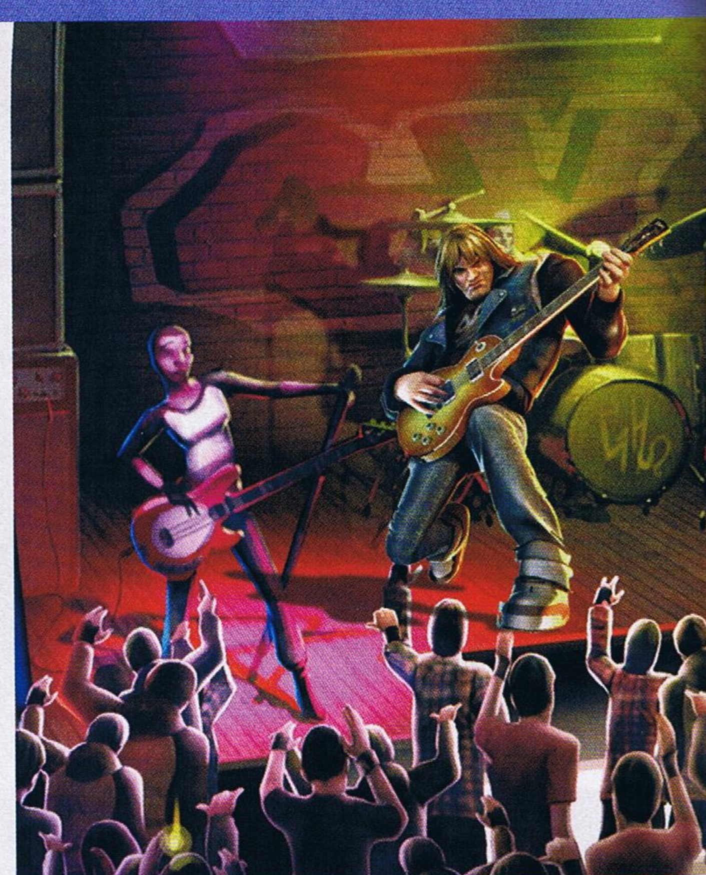
Y si el aspecto de estas pantallas ya os impresiona, esperad a tomar el mando de vuestro luchador y poneros a repartir "leña". La fluidez de los combates, la variedad de modos de juego y el irresistible modo multijugador a través de internet os van a conquistar con toda seguridad. Ahora sólo queda esperar un mes para poder "engancharnos" con la versión definitiva de «Soul Calibur IV». ¡En guardia!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los nuevos personajes, los cambios en el control y el modo online redondean un juego de lucha de lucha que ya había alcanzado un altísimo nivel en las entregas anteriores.

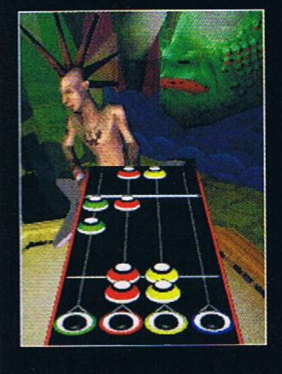


PARA SER LOS MÁS ROCKEROS tendremos que tocar las notas de la pantalla izquierda en el momento justo. Marcaremos el ritmo en la guitarra de la pantalla táctil (derecha).





1 **EL ESTILO CLÁSICO** a la hora de jugar no tendrá apenas cambios respecto a los anteriores títulos de «Guitar Hero».



2 **EL CONTROL** sí será diferente. Tendremos que poner esta postura para ir superando las notas musicales.



- Julio
- Red Octane
- Musical

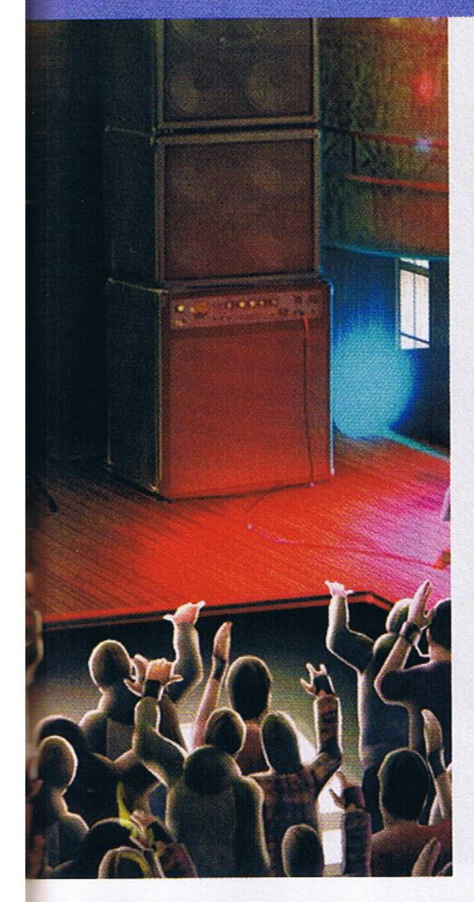
GUITAR HERO ON TOUR

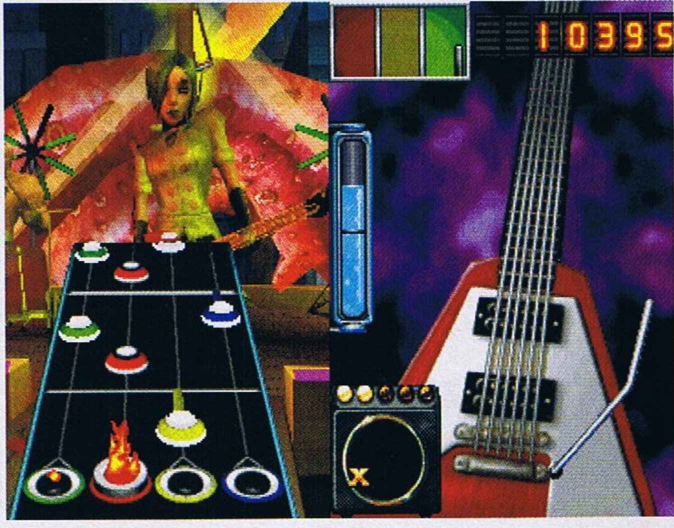
Un rockero que se precie se lleva su música a todas partes, aunque deba convertir su portáil en la guitarra más pequeña del mundo.

HACERNOS TOCAR ROCK EN LA PORTÁTIL será el reto de este juego, que traerá toda la esencia de la saga «Guitar Hero» a nuestras Nintendo DS. Como en las anteriores versiones, el reto consistirá en superar diferentes canciones tocando las notas de guitarra que bajan por la pantalla. Para ello tendremos que pulsar el botón del color adecuado (habrá 4 colores posibles, a diferencia de los 5 de las anteriores versiones del juego) en el momento justo. También podremos tocar notas largas, acordes dobles o triples e incluso distorsionar. Pero si en las consolas "mayores" hacemos todo eso con una guitarra, la pregunta es... ¿cómo jugaremos en la portátil? Tranquilos: los chicos de Vicarious Visions, desarrolladores del juego, han dado con la clave.

→ JUGAREMOS CON EL PERIFÉRICO "GUITAR GRIP", una carcasa con 4 botones que se insertará en la ranura de GBA de la consola. Tendremos que sujetar la DS en vertical para tocar con los dedos esos 4 botones de colores. Con la otra mano usaremos un "stylus" en forma de púa, que vendrá con el juego y servirá para marcar el ritmo "rasgueando" en la pantalla táctil. En cuanto al desarrollo en sí, podremos jugar un modo Carrera y otro multijugador, ya sea de forma cooperativa o participando en graciosos duelos donde podremos mandar trampas a los protagonistas. Pero lo importante serán las canciones: habrá temazos en versión original, de grupos como Twisted Sister, Kiss, Stray Cats o ZZ Top. Dentro de un mes podremos dar "tralla" en nuestras consolas portátiles.

→ PRIMERA IMPRESIÓN
El espíritu de la saga está muy bien recogido pero, ¿no será incómodo jugar de esa forma?

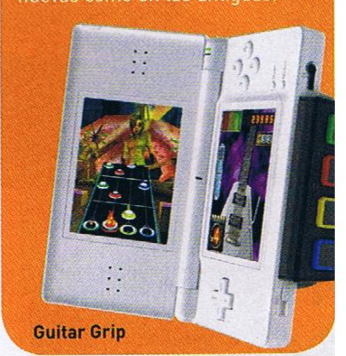




¡OJO AL DATO!

Una saga de éxito...
HAY «GUITAR HERO» EN TODAS LAS CONSOLAS
Bueno, sólo falta PSP. Desde el lanzamiento de «Guitar Hero III» el año pasado, podéis dar caña en PS2, PS3, Xbox 360 y Wii. Cada consola tiene su propia versión del "periférico - guitarra".

Tu DS es una guitarra...
EL JUEGO INCLUIRÁ SU NUEVO PERIFÉRICO
Por unos 50 euros podréis comprar el pack, que incluirá el juego y el periférico Guitar Grip, que podrá usarse tanto en las DS nuevas como en las antiguas.



Guitar Grip

PODRÉIS TOCAR EN VUESTRA DS ALGUNOS DE LOS TEMAS MÁS MÍTICOS DEL ROCK CON EL ESTILO DE ESTA SAGA MUSICAL



EL MEDIDOR de la parte superior derecha os indicará qué tal estáis actuando. El objetivo será mantenerse fuera de la zona roja... ¡o de lo contrario podrán echaros del concierto!



LA DIFICULTAD que elijáis determinará la cantidad de notas que veáis en pantalla.



EL DUELO entre dos jugadores será muy divertido. Podremos mandarnos trampas.



LAS NOTAS ESTRELLA vendrán en hileras. Si las superamos del tirón ganaremos un multiplicador. Para activarlo habrá que gritar a la consola.



DIVERSAS FACCIONES se enfrentarán en esta guerra encarnizada. Todos podrán usar las mismas armas. ¿Qué bando ganará?



- Julio
- Midway
- Shoot ´em up

UNREAL TOURNAMENT 3

Los guerreros más corpulentos van a demostrar que no flaquean en velocidad. ¡Disparad como locos, pues el que pestañea se lo pierde!

LOS AXON Y LOS NECRIS SON FACCIONES que han derrumbado las bases del famoso torneo Unreal Tournament con sus enfrentamientos. Ahora, el aguerrido guerrero Reaper está dispuesto a luchar con uñas y dientes para acabar con los Necris, causantes de la matanza de su pueblo. De esta manera arrancará el modo Campaña del juego, que mantendrá las bases de la saga: disparando en perspectiva subjetiva, habrá que ganar al bando rival cumpliendo el objetivo asignado en cada caso: conseguir un número de bajas, llevar la bandera enemiga a nuestro territorio, acabar con el núcleo de energía del rival... Al principio de determinados niveles podremos usar cartas que nos den ventajas, como por ejemplo reducir el número de enemigos a la mitad.

→PERO SERÁ EL MULTIJUGADOR LO MÁS RELEVANTE de este juego. Se podrá jugar tanto en red local como por Internet y, por primera vez, en pantalla partida (aunque en la versión sin terminar que hemos probado esa opción aún no estaba incluida). Además de las armas de siempre (el temible Redentor, el Bio-Rifle, etc.) y sus disparos secundarios, contaremos con un montón de vehículos de tierra y aire, así como un patín volador que agilizará nuestro avance. Como remate, en esta versión tendremos dos nuevos personajes y cinco escenarios extra que no se vieron en el juego de PS3, lanzado hace tres meses. Cargad armas e inflad músculos, que las luchas más rápidas y sangrientas llegarán en un mes. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El modo multijugador parece tan bueno como el que vimos en PS3. ¿Estarán el resto de apartados a la altura de los "shooters" más actuales?

LAS CLAVES



1 LA RAPIDEZ con la que se desarrollan los enfrentamientos será enorme. Habrá que tener muchos reflejos para ganar todos los combates.



2 EL MULTIJUGADOR será el punto fuerte del juego y promete poner Internet en ebullición. Estará mejorado respecto a la versión PS3.



3 LOS VEHÍCULOS Y APARATOS que podremos usar libremente en los escenarios darán mucha variedad a cada batalla.







Un buen comienzo...
EL JUEGO YA HA SALIDO EN PC Y PS3
Hace tres números comentamos la versión para PlayStation 3 y le dimos una nota de 90. La versión para PC también ha sido bien valorado por la crítica. ¡Esperemos que esta nueva versión se encuentre a la altura!

Una base de lujo...
EL UNREAL ENGINE 3 SIGUE EN FORMA
El motor gráfico del juego ya ha dado grandes resultados en títulos como «Bioshock» o «Gears of War», pero pronto será también soporte para «Gears of War II» (que usará una versión mejorada del motor) y títulos secretos de SEGA y 2K Games.



Gears of War II (Xbox 360)



BUSCAR LOS VEHÍCULOS será casi imprescindible para dominar los escenarios más complejos. Eso sí, recordad que todos se pueden destruir si reciben muchos daños.



LAS ARMAS contarán casi siempre con disparos secundarios. Además, podremos usar otros extras, como el martillo de impacto, el patín o el teletransporte.



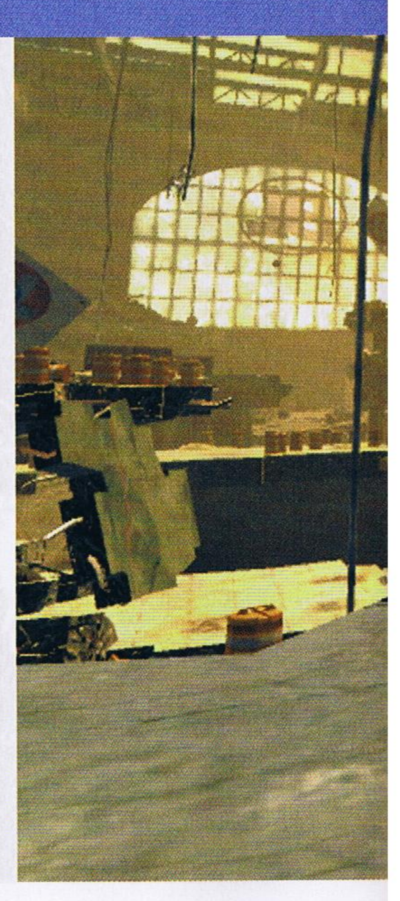
REAPER y su hermana entrarán en el grupo de los Ronin para frenar la crisis bélica que ha acabado con el Unreal Tournament. Tendrán varios aliados en su lucha.



ENCADENAR VARIAS BAJAS siempre ha sido uno de los incentivos del juego, que nos premiará con voces y mensajes de humor negro. ¿Cuántos derribaréis?



LA PELÍCULA servirá como punto de partida para este juego de plataformas, acción y humor apto para todos los públicos.



LAS CLAVES

1 LOS PROTAGONISTAS, Wall-E y Eva, se compenetrarán a la perfección. Serán divertidos, y lo que no tenga uno lo tendrá el otro.





2 LOS ESCENARIOS serán enormes, iguales que en la película, todos muy diferentes entre sí y repletos de plataformas.



3 IGUAL QUE EN EL CINE. El argumento será igual que el de la película, aunque veremos momentos inéditos que sólo estarán en el juego.



- Julio
- THQ
- Plataformas

WALL-E

Según esta historia, nuestro futuro va a estar en manos de un robot bajito y cabezón. ¿Os da la misma mala espina que a nosotros?

LOS HUMANOS HAN ABANDONADO LA TIERRA en el año 2700, porque los niveles de contaminación y la cantidad de basura acumulada hacen imposible la vida en el planeta. 700 años después, sólo Wall-E, un pequeño robot, sigue cumpliendo las funciones para las que fue diseñado: limpiar la basura de las calles. Pero un día este simpático androide descubre la clave para que la Tierra vuelva a ser habitable, y lo único que quiere es comunicárselo a los humanos.

Este será el punto de partida de esta aventura, que seguirá el guión de la película que Disney-Pixar estrenará este verano, y que nos permitirá controlar a Wall-E por unos escenarios futuristas llenos de detalle y que estarán plagados de plataformas, como era de esperar. Para avanzar tendremos que recurrir a las habilidades del protagonista: transformarse en cubo, pegarse a paredes imantadas, disparar pistolas láser o comprimir unos montones de basura que después podremos utilizar para abrir zonas bloqueadas o para lanzarlos contra nuestros enemigos.

POR SUERTE, WALL-E NO ESTARÁ SÓLO, sino que contará con la ayuda de Eva, una "robot" que nos dará la posibilidad de volar, ya sea en las misiones en las que sólo la controlamos a ella o en las que podremos jugar con los dos personajes simultáneamente.

En el apartado gráfico, el juego estará muy cuidado para todas las plataformas, y lo mismo ocurrirá con el sonido, que ofrecerá una banda sonora muy variada y unos comentarios con mucho sentido del humor. Además, podremos poner a prueba nuestras habilidades robóticas en numerosos modos multijugador, del tipo Captura la Bandera o Todos Contra Todos, en los que podrán participar hasta cuatro jugadores a la vez. En un mes llegará el momento de los droides, así que más vale que os vayáis preparando para la acción. RC

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego será divertido, tendrá un aspecto muy cuidado y promete ser bastante largo. Eso sí, va a estar dirigido a un público muy infantil.



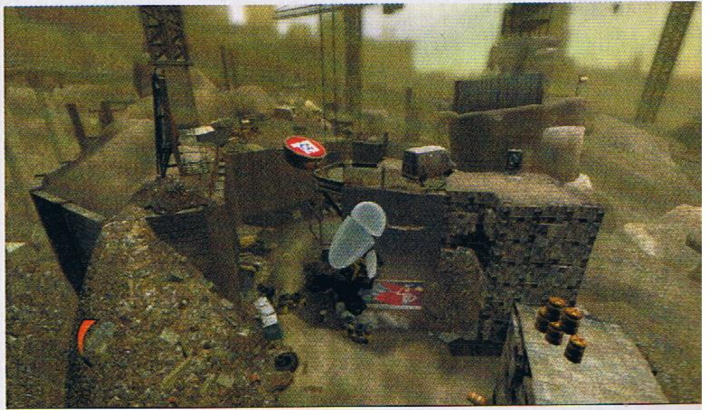
¡OJO AL DATO!

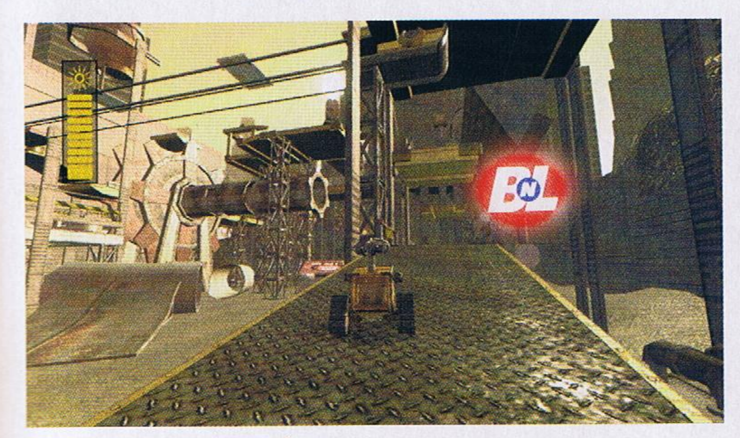
Se estrenará en agosto...
ESTÁ BASADO EN LA PRÓXIMA PELI DE PIXAR
El 8 de agosto llegará a los cines la película creada por Disney-Pixar, pero nosotros podremos disfrutar de la historia un poco antes gracias a este juego, que ofrecerá los mismos contenidos que el filme, aunque también incluirá algunos escenarios nuevos e historias paralelas.

Un robot portátil...
TAMBIÉN SALDRÁ EN PSP Y NINTENDO DS
«Wall-E» no sólo hará su aparición en todas las consolas domésticas (PS2, Wii, PS3 y Xbox 360), sino que también tendrá su correspondiente versión en las portátiles PSP y Nintendo DS.


Imagen de la versión de PSP


PODREMOS JUGAR CON LOS DOS PERSONAJES al mismo tiempo. Combinaremos las habilidades de los dos, y por ejemplo podremos salir volando o disparar.


HABRÁ MISIONES PARA TODOS. Durante la aventura podremos ir alternando el control de los dos personajes. Habrá fases específicas para Wall-E y para Eva.



PLATAFORMAS Y MUCHA ACCIÓN. Tendremos que saltar y resolver puzles sencillos, pero habrá momentos en los que dispararemos a diestro y siniestro.



IGUAL QUE EN EL CINE. Muchos momentos nos recordarán a escenas de la película como este en el que Wall-E tendrá que cruzar entre un montón de personas.

PRIMEROS DETALLES DE «LORD OF THE RINGS: CONQUEST»

REGRESO A LA TIERRA MEDIA

¿Qué hubiera ocurrido si Frodo no hubiera destruido el Anillo Único? El pasado 24 de abril viajamos hasta Londres para averiguarlo. Os desvelamos todos los secretos del nuevo juego basado en "El Señor de los Anillos". Mi tesoooro...

Si hay algo que hizo famoso al equipo de Pandemic Studios, responsable de la franquicia «Star Wars: Battlefront», fue su efectividad a la hora de recrear las mejores batallas del universo galáctico de George Lucas. Ahora se disponen a repetir la misma fórmula con "El Señor de los Anillos", tomando como referencia tanto la inmortal obra de J.R.R. Tolkien como las tres películas de Peter Jackson.

El juego nos pondrá directamente en el ojo del huracán de los combates más representativos de la Tierra Media (desde las minas de Moria hasta La Comarca, pasando por el abismo de Helm o los campos de Pelennor), con un desarrollo de acción en tercera persona que nos obligará a cumplir una serie de objetivos formando parte de uno de los dos bandos enfrentados. Y es que, como principal novedad respecto a anteriores títulos basados en la obra de Tolkien, «Conquest» nos permitirá combatir tanto en la facción más noble (doblegando al ejército de Sauron) como en la piel de trolls, orcos y demás guardianes del mal, reescribiendo la historia original y averiguando qué hubiera ocurrido si Frodo Bolsón no hubiera cumplido su misión de destruir el Anillo.

→ HABRÁ CUATRO TIPOS DE PERSONAJE A ELEGIR al comienzo de la aventura: un guerrero, un mago, un explorador o un arquero. El sistema de combate se adaptará a cada clase, permitiéndonos afrontar cada batalla de una forma diferente. Podremos cambiar de protagonista cada vez que caigamos en la batalla y cada uno de ellos dispondrá de habilidades diferentes que nos permitirán desde sumar combos con la espada hasta lanzar hechizos o infiltrarnos en el ejército enemigo (en el caso del explorador). Esto significa que nunca nos encontraremos dos partidas iguales.

Una vez completada la campaña contra Sauron controlaremos a los malos de turno, también con características propias según cada raza. Además, a medida que avancemos en la aventura iremos desbloqueando ▸▸

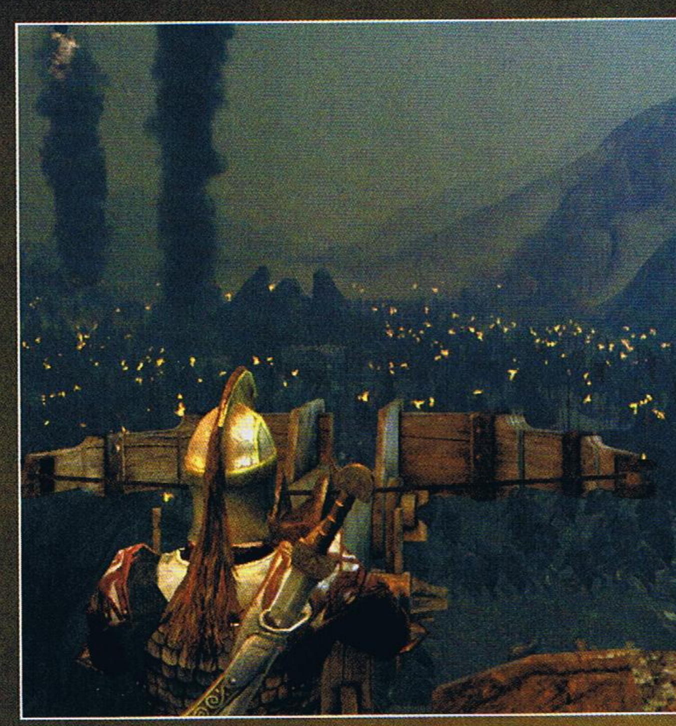


LO QUE DEBES SABER

- **¿De qué trata?** Es una nueva adaptación de la novela de J.R.R. Tolkien y las tres películas de Peter Jackson.
- **¿Quién lo programa?** Pandemic Studios, también responsables de la saga «Star Wars: Battlefront». Lo lanzará EA.
- **¿Cuándo saldrá y para qué consolas?** En invierno, para PS3, Xbox 360 y DS.



LOS ESCENARIOS serán de lo más variado y mostrarán mayor profundidad que lo visto y leído en las películas y la novela de Tolkien.



"Esta licencia nos permite adaptar todo lo que hemos aprendido con «SW Battlefront» a un nuevo universo de magia y fantasía. Es la mezcla perfecta que estábamos buscando."

ERIC "GIZ" GEWIRTZ. Director

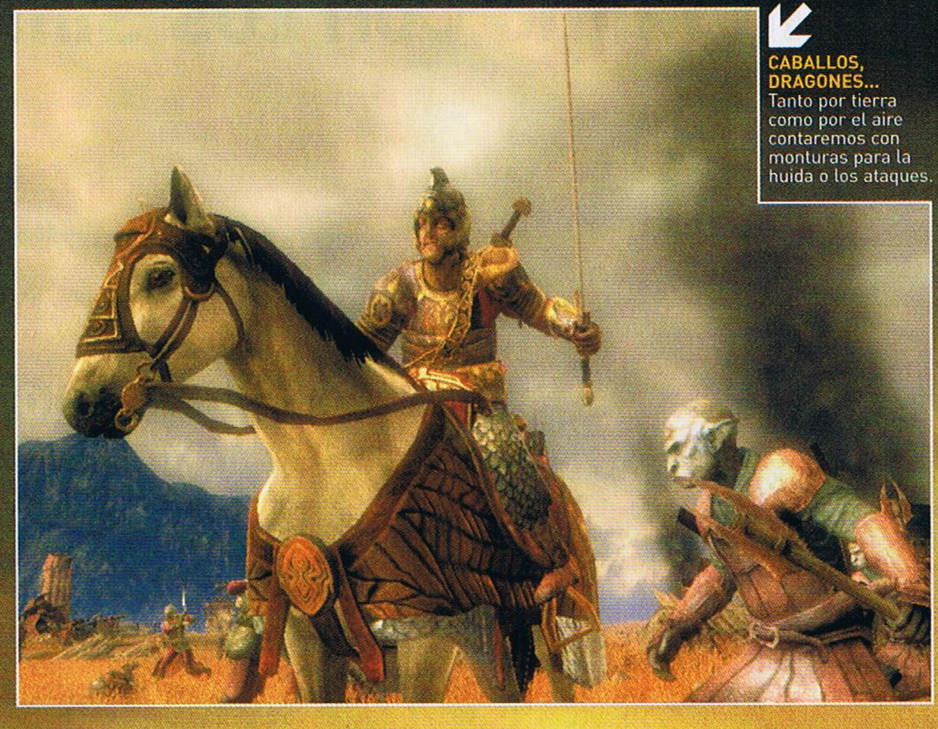
figuras míticas como Aragorn, Gandalf, Légolas o el mismísimo Frodo en la facción buena, y Balrog, Saruman o Sauron en la parte contraria. Podremos manejarlos durante un breve periodo de tiempo, al igual que ocurría en «Star Wars: Battlefront II» con Han Solo y compañía.

Por supuesto, tampoco faltarán los "vehículos" y criaturas a lo largo del juego. Los tanques y helicópteros que normalmente pilotamos en otros juegos de guerra serán sustituidos en «Conquest» por Olifantes, Ents, catapultas o torres de asedio, todos ellos con grandes posibilidades de ataque.

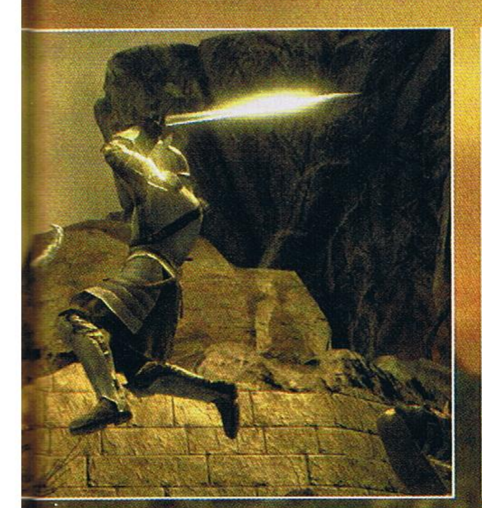
LAS ESPECTACULARES BATALLAS MASIVAS serán lo más llamativo a nivel visual, con hasta 150 personajes en pantalla, todos excelentemente animados y con un aspecto similar al de las películas, gracias a la colaboración con los responsables de sus efectos visuales. Los niveles también tendrán un gran tamaño, con un diseño y estruc-

LOS COMBATES MASIVOS contarán con multitud de objetivos. Serán de lo más espectaculares.





CABALLOS, DRAGONES... Tanto por tierra como por el aire contaremos con monturas para la huida o los ataques.





tura que nos mostrará las zonas exteriores y los recovecos de enclaves míticos como las puertas de Mordor o Rohan. Además, al contar con la licencia del libro y las películas, se profundizará en este aspecto, mostrándonos con detalle conflictos como el de las minas de Moria o Morgull, que en el celuloide no gozaron del protagonismo que Pandemic cree que se merecían.

→ **UN AMBICIOSO APARTADO MULTIJUGADOR** le pondrá la guinda al pastel. No sólo nos permitirá cooperar en el modo campaña con hasta cuatro colegas, tanto online como a pantalla partida, sino que incluirá los clásicos "Deathmatch" o "Capture the Flag" (con un total de dieciséis jugadores). Pero lo mejor serán otros modos más innovadores, como "Conquest", en el que tendremos que ir ocupando checkpoints hasta hacernos con todo el territorio, o "Ring Bearer", que nos pondrá en la piel de Frodo y nos propondrá escapar del resto de jugadores portando el Anillo. El reto será mantenerlo en nuestro poder el mayor tiempo posible (podremos utilizarlo y volvernos invisibles para conseguirlo).

Según nos contaron los chicos de Pandemic durante la presentación que nos hicieron en Londres, están muy orgullosos de poder incluir todos los aspectos que han hecho grandes a las dos partes de «Star Wars: Battlefront» en un universo tan fascinante como el de Tolkien. A nosotros su mezcla de combates masivos, acción a mansalva y magia élfica nos ha encantado. La espera hasta que llegue en invierno se nos va a hacer demasiado larga... HC

EL UNIVER DE TOLKIE

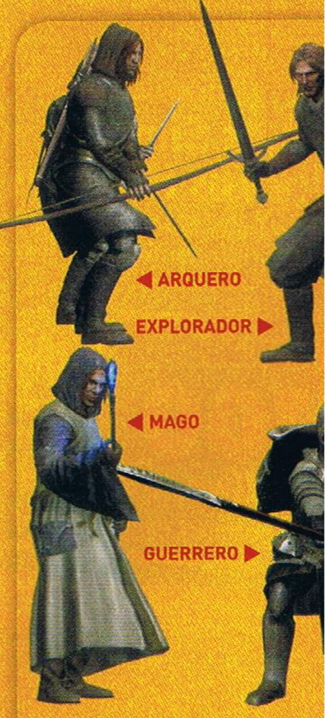
Las mejores influencias

Pandemic Studios no sólo cuen con los derechos de la novela c J.R.R. Tolkien, sino que demá gracias al respaldo de Electror Arts, editores del juego, tiener todo el material de la película disposición. Así, no es de extra que podamos esperar lo mejor





LOS ESCENARIOS más important estarán en el juego. Arriba, un boc como será Rivendel. Debajo, su as en la película «La Comunidad del



LOS PROTAGONISTAS serán fic y pertenecerán a estas cuatro cl Los personajes principales irán apareciendo a lo largo de la aver



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 16 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



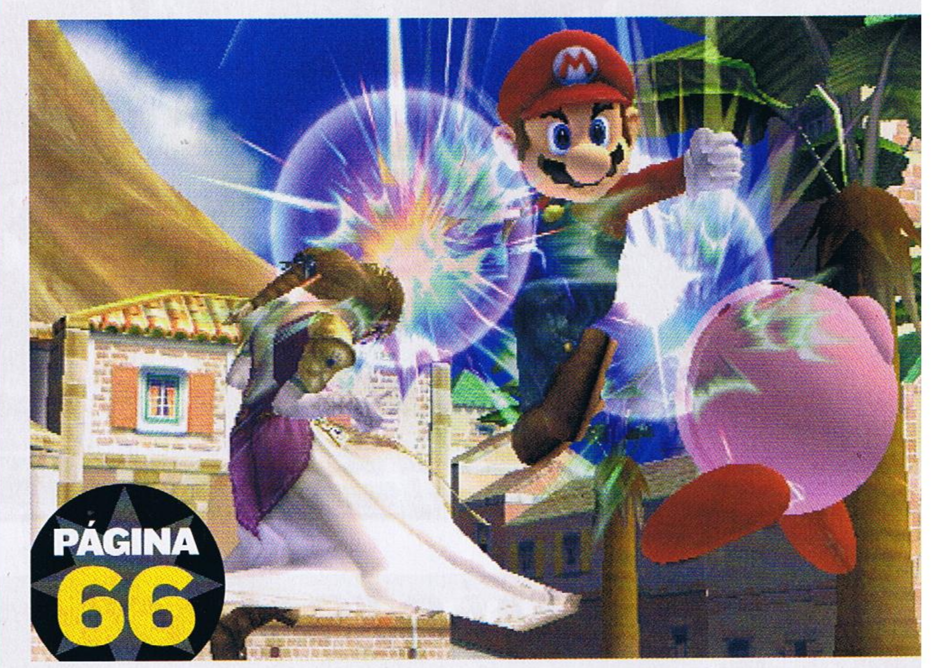
PÁGINA 72

NINJA GAIDEN II supone el espectacular regreso de Ryu a las consolas. Preparaos para la acción más sangrienta de Xbox 360.



PÁGINA 76

CRISIS CORE nos lleva de vuel al maravilloso mundo de «Fina Fantasy VII», pero desde los oj un nuevo héroe. ¡Acción en PS



PÁGINA 66

SUPER SMASH BROS. BRAWL se convierte en el juego más impactante de Wii de los últimos tiempos. Mario, Link y el resto de los héroes de Nintendo (con algunos invitados) se dan de tortas juego absolutamente brilla

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos tenie en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStat 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacida gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbo y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consola

ICONOS DE CLASIFICACIÓN















DISCRIMINACIÓN



■ LUCHA ■ NINTENDO ■ 1 - 32 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 27 de junio ■ 12+

LAS MAYORES ESTRELLAS de los videojuegos protagonizan unos combates diferentes a todos los que hayáis visto. Ver a estos tipos enfrentados es algo con lo que muchos jugones habían soñado.

EL SARAO MÁS "SALAO"

SUPER SMASH BROS BRAWL



¿Pueden más los saltos de Mario, la velocidad de Sonic o las armas de Snake? La mejor forma de saberlo es hacer que ellos y otros mitos de los juegos se den "cera" en el juego más loco que existe.

■ **ENFRENTAR A TODOS LOS HÉROES DE LOS JUEGOS.** Una idea tan sencilla y lógica que parece mentira que nadie se la hubiera tomado tan en serio antes. Pero fue Nintendo la que dio el paso en 1999 con «Super Smash Bros» para Nintendo 64, donde las estrellas más conocidas de la casa (Mario, Link o Kirby entre ellos) se daban de "galletas" en 2D. Nueve años después, el tercer juego de la saga eleva este concepto casi hasta el infinito. Para empezar, la lista de luchadores no se deja ninguna de las figuras de la compañía: a los clásicos Luigi, Peach o Pikachu se añaden el capitán Olimar («Pikmin»), Lucario («Pokémon») o Pit («Kid Icarus»). En total son 37 contendientes, todos con sus movimientos más característicos, sus voces e incluso sus escenarios más míticos. Pero los recién llegados que más han dado que hablar hasta la salida del juego son Solid Snake («Metal Gear») y el erizo Sonic, que aparecen como "estrellas invitadas" para deleite de sus fans.

→ **LA IDEA BÁSICA ES HACER QUE SE PELEEN** (en duelos de dos, tres o cuatro contendientes), aunque a diferencia de otros juegos de lucha aquí el objetivo no es dejar sin salud a los rivales, sino echarlos del escenario. Cuan-




LOS ATAQUES de los que dispone cada luchador son similares a los que usan en los juegos que protagonizan.


EL MODO CLÁSICO nos propone superar 12 combates con fases de bonus incluidas. Lucha de toda la vida, vamos.



EL COLECCIONISMO de personajes, figuras, bandas sonoras y mucho más es uno de los grandes incentivos del juego.

¡AL RICO OBJETO!

Los combates dependen sobre todo de vuestra habilidad a la hora de golpear y saltar, pero los múltiples objetos que encontramos también pueden resultar decisivos:


ARMAS: Bates, pistolas, martillos... ¡hasta abanicos! Cada una tiene un daño y efecto.


APOYOS: Héroes que atacan por un momento, como los Pokémon o el ninja de «Metal Gear».

2


3


EL EMISARIO

Es el modo "Historia" del juego. ¿Podréis acabar con Tabuu?

1. **VIDEOS:** Son numerosos y de calidad. Presentan a los personajes.
2. **EN EL MAPA** vemos los niveles disponibles (podemos repetir).
3. **LAS MISIONES** consisten en duelos con jefes, zonas de plataformas o ambas cosas.

tos más impactos reciben, más posibilidades hay de que salgan despedidos. Cuando salen las veces necesarias de la pantalla, ganamos el combate.

A veces la lucha sí es clásica, de forma que tenemos que agotar la salud del rival, pero en las peleas no sólo influyen los puños; también hay items de múltiples efectos. Así, la comida restaura nuestra salud, otros objetos cambian nuestras características (nos hacen más grandes, invulnerables, etc.) y las armas (espadas, bombas y muchas cosas más) nos dan ataques extra. Para rizar el rizo, los escenarios están llenos de trampas, barrancos y plataformas que nos obligan a estar pendientes tanto del contrario como del suelo que pisamos.

→ LA OFERTA DE MODOS DE JUEGO ES PASMOSA. Además del modo Lucha normal, la ▸▸



MARIO →

LUCHA POR TERCERA VEZ en este particular "torneo nintendero". Como veis, el fontanero tiene mejor aspecto que nunca. ¡Y cuenta con unos ataques especiales que no son moco de pavo!

SOPAPOS A TU MEDIDA

Hay montones de opciones para crear las peleas de vuestros sueños. Aquí tenéis algunos ejemplos, pero hay muchos más:



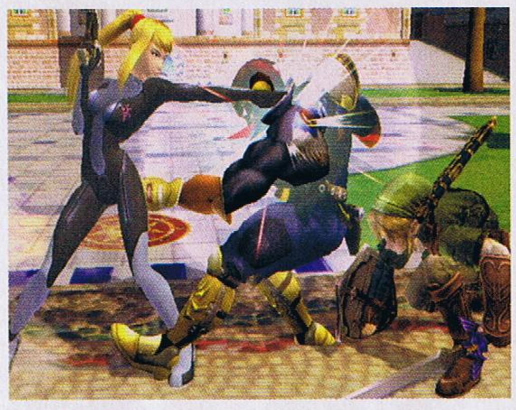
ESCENARIOS: Podemos crearlos al gusto y usarlos online. Hay piezas para desbloquear.



PELEA: En luchas sueltas se puede modificar el tamaño de los héroes, la gravedad, el tiempo...



FOTOS: Podemos pausar la lucha y sacar imágenes con cualquier ángulo para mandarlas.



ENLAZAR COMBOS es sencillo, aunque cada personaje tiene una velocidad, capacidad de salto y potencia diferentes.



LAS PELEAS MULTIJUGADOR son lo más divertido del título. Hasta cuatro amiguetes pueden pelear a la vez.



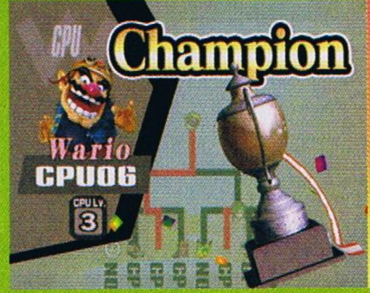
PARA ECHAR AL RIVAL del escenario éste ha de tener un buen porcentaje de golpes. Después... ¡atacad fuerte!



LA MANO MAESTRA vuelve en forma de jefe final, para hacernos la vida imposible con sus extraños ataques.

MEJOR CON AMIGOS

EL MULTIJUGADOR es el punto fuerte del juego. Si organizamos torneos (izquierda), hasta 32 amigos pueden jugar por turnos en combates de cuatro personajes a la vez. El modo online incluye las mismas opciones que las partidas normales y también incluye un modo espectador (derecha). Además, en él podemos apostar al ganador de las partidas de otros jugadores diferentes.





opción más llamativa es el Emisario Subespacial. Se trata de un modo Historia en el que hemos de librar decenas de combates, con los que desbloqueamos a los diferentes personajes secretos. La historia de este modo nos cuenta que unas extrañas pistolas están convirtiendo en fichas a los héroes de los juegos y creando réplicas malvadas de ellos. Detrás de todo este follón parece encontrarse un enigmático ser llamado Tabuu.

Pero además de combates (en los que hay también jefes finales como Rayquaza o la Mano Maestra), tenemos que superar largos recorridos plataformeros, donde tanto los enemigos como los diferentes retos que encontramos se han tomado prestados de las mejores sagas: están las tortugas Koopa Troopa de «Super Mario Bros», los barriles-cañón de «Donkey Kong»... Ah, y pueden participar hasta 2 jugadores.

EL RESTO DE OPCIONES PARA JUGAR se divide entre las que son para un jugador o para muchos. En el primer caso tene-

← SNAKE

El héroe de «Metal Gear» es una de las aportaciones que más han dado que hablar. Su aspecto, sus puñetazos y sus armas son clavados a los de todos sus juegos.





LOS PERSONAJES INVITADOS aparecen para "atizar" golpes concretos. Aquí tenéis a Shadow dando guerra.

LINK, EL HÉROE DE «ZELDA» aparece por partida doble: con el aspecto adulto de «Twilight Princess» y con el de dibujos que mostraba en «Wind Waker». Pero desbloquear este segundo personaje lleva su tiempo...



EL PLANTEL DE LUCHADORES SUPONE UN REPASO A LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS





LOS GOLPES BÁSICOS se hacen sólo con un par de botones, pero si los combinamos con alguna dirección damos lugar a nuevos ataques. Verlos todos os va a llevar un montón de semanas.

mos el modo Clásico (12 combates y un par de fases de bonus); Eventos (combates individuales en circunstancias determinadas); Estadio (que incluye modo supervivencia, bateo y varias posibilidades más) y entrenamiento.

Si preferimos pelear con colegas, las alternativas no son pocas. Podemos divertirnos en peleas normales o especiales, donde decidimos nuestro tamaño, la gravedad, etc. Otra opción es el modo Rotación (para 5 o más participantes), en el que los jugadores se alternan. Pero no podía faltar un modo Torneo (hasta 32 luchadores) para que ocupemos largas tardes averiguando quién es el mejor. El Online sirve para que nos enfrentemos con amigos registrados en cualquier lugar del mundo o con jugones anónimos.

También podemos elegir entre 4 controles para jugar: con nunchako y Wiimote; con el Wiimote en posición horizontal, con el mando clásico o con el de GC. Con todos el esquema de control es como el de un juego de lucha normal (no hay captura de movimiento). Eso sí, pulsar arriba para saltar es algo incómodo en el modo Emisario.

→ SI QUEREMOS PERSONALIZAR LAS PARTIDAS a tope, nada mejor que entrar en el modo Baúl, en el que podemos "fabricar" nuestros propios escenarios (para usarlos en nuestra consola o enviarlos a un amigo) o consultar las imágenes o vídeos que hayamos creado. Y es que en mitad de cualquier combate podemos pausar para sacar una "instantánea" con el zoom y ángulo que deseemos (además de grabar vídeos cortos con las peleas), para que nuestros compañeros disfruten con nuestros momentos más espectaculares o divertidos.

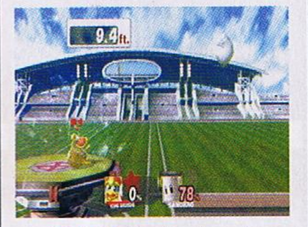


LOS OTROS RETOS

Fuera de los combates "normales", hay otras pruebas para uno o varios jugadores que os invitan a batir vuestros récords.

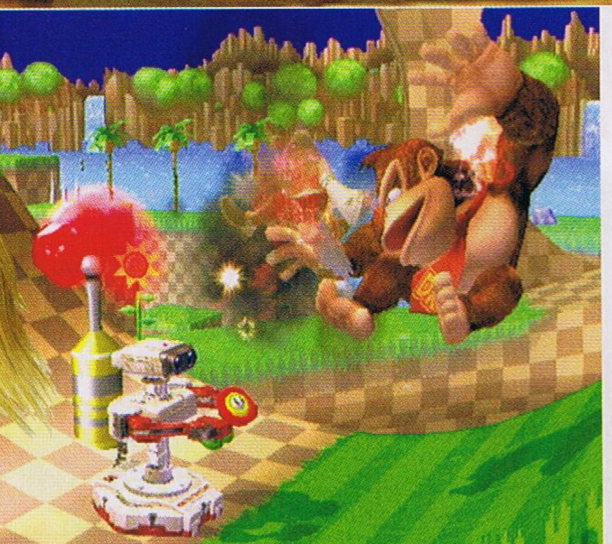


EVENTOS. Son peleas en circunstancias concretas y con personajes determinados (una final Pokémon, por ejemplo).



ESTADIO. Hay 4 categorías: dar a objetos, jefes finales, supervivencia o "home run".





ESCENARIOS, UN PERSONAJE MÁS

▲ **LAS TRAMPAS** de cada escenario pueden dar un susto. ¡Cuidado con esta estampida!

◀ **LAS REFERENCIAS** a las fases clásicas de otros juegos os harán soltar una lagrimilla. Mirad Green Hill, del primer «Sonic».

EL BAÚL es una opción aparte para disfrutar de todo lo desbloqueado. Podemos jugar a un juego de disparo con monedas (izq.) para ganar más extras, jugar a demos de clásicos (centro) u ordenar las pegatinas de toda la historia de Nintendo (derecha).





SAMUS

Ha sobrevivido a montones de metroids, pero ahora vuelve para dar guerra, ya sea con su traje de siempre o con la cara y el "cuerpasso" al descubierto, como aquí.

También es posible ver las pegatinas que hemos encontrado durante los combates, y que sirven para mejorar cualidades como los golpes, resistencia, etc.

EL APARTADO TÉCNICO de «Super Smash Bros. Brawl» merece mención especial. Los gráficos son espectaculares y detallados, con personajes que lucen como nunca (¡Mario tiene mejor aspecto que en «Mario Galaxy»!) y unos escenarios que nos devuelven a entornos memorables de la historia de los videojuegos.

La banda sonora es aún mejor, con una enorme selección de temas clásicos, algunos de ellos reinterpretados por los mejores profesionales del sector. No faltan Koji Kondo (compositor de los «Mario» o «Zelda»), Yuzo Koshiro («Streets of Rage», «Shenmue») o Nobuo Uematsu («Final Fantasy»), que ha creado el tema



UNA ALINEACIÓN DE LUJO

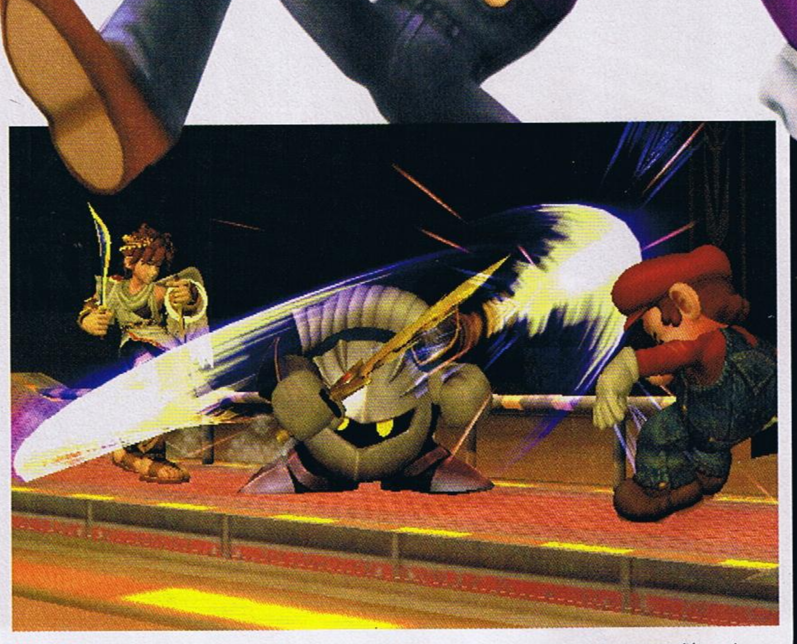
Los luchadores que podemos usar (hasta 37) incluyen a viejos conocidos de la saga, otros recién llegados (pero no por ello nuevos en esto de los juegos) y algún invitado. Además, hay personajes no controlables que nos ayudan, como Waluigi.



CLÁSICOS: Mario, Kirby, Luigi o Mr. Game & Watch han vuelto, pero su aspecto es mejor y han renovado sus ataques especiales.



INVITADOS: Sonic (con su transformación en Super Sonic) y Snake, de «Metal Gear Solid», son los luchadores más deseados.



NUEVOS: Pit, Wario o Metaknight llevan con Nintendo desde hace años. La compañía se lo agradece invitándolos a este título y dotándolos de algunos de los golpes más eficaces.







■ LOS COMBATES SE CARACTERIZAN POR SU CARÁCTER DESENFADADO Y POR SU RESULTADO IMPREVISIBLE ■

principal... ¡con una coral que canta en latín! Necesitaríamos 20 páginas para contaros todos los pormenores, pero basta con que sepáis que es desenfadado, enorme y muy satisfactorio para los que disfruten rememorando los "viejos tiempos" de un mundillo como este, tan joven pero tan intenso. A no ser que seáis muy puristas de la lucha y no os atraigan las peleas tan descontroladas, no dudéis en haceros con él. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES ENORME.** Ver todos los modos, personajes, escenarios y extras da para muchos meses.
- **LAS REFERENCIAS** al mundo de los juegos. Uno de los títulos más "frikis" (en el buen sentido) que hay.

lo peor

- **LOS SALTOS** en el modo Emisario son complicados a veces, en especial si jugáis con cruceta.
- **PUEDE SER CONFUSO** en ciertos combates, cuando hay muchos objetos y personajes.

alternativas

«Dragon Ball Z Budokai T. 3» tiene un plantel de luchadores mayor, pero menos modos. Tampoco dejéis pasar el más adulto **«Mortal Kombat Armageddon»**. Si queréis más competiciones de mascotas, probad el más modesto **«Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos»** o el interesantísimo **«Mario Kart Wii»**.

■ **GRÁFICOS** Modelos y escenarios son de lo mejor que ha hecho Nintendo: preciosos e imaginativos. A veces se recarga mucho la escena. **94**

■ **SONIDO** Decenas y decenas de temas míticos de la Historia de los videojuegos, interpretados por los mejores maestros. Impagable. **98**

■ **DURACIÓN** El modo Emisario dura 10 horas. Luego tenéis el modo Clásico, Versus, online, editor, torneos, retos, extras... Es casi inabarcable. **96**

■ **DIVERSIÓN** Los combates son alocados y divertidos y mezclar a las "estrellas" de los juegos es un puntazo. En ocasiones cuesta orientarse. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

Echando un simple vistazo a todo lo que ofrece este juego cualquiera puede apreciar la maravilla que es: gráficos cuidadísimos, infinidad de modos, sonido y duración incontestables, referencias constantes al mundo de los videojuegos... Es, en definitiva, un festival, un gran homenaje a todos los jugones. Además, como juego de lucha presenta combates completos y muy variados, aunque pueda parecer simple al principio. En fin, a poco que sintáis pasión por las consolas, no podéis perdéroslo.

■ ACCIÓN ■ MICROSOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,99 € ■ Lanz.: 6 de junio ■ 18+



RYU HAYABUSA debe hacer frente a un ejército de criaturas comandadas por el Archidemonio. Para ello cuenta con la poderosa Espada del Dragón y todas sus técnicas ninja.

CORTA POR LO SANO

NINJA GAIDEN II



Sabemos que los ninja son expertos en el sigilo y en el uso de trampas, pero cuando se trata de exterminar a un ejército de demonios, no hay nada que funcione tan bien como una espada.

■ **DESPUÉS DE UN PAR DE "REMAKES"** («Ninja Gaiden Black» para Xbox y «Sigma» para PS3), por fin los seguidores de Ryu Hayabusa, podemos disfrutar de una entrega completamente nueva. En esta ocasión, el ninja del dragón se enfrenta a una horda de demonios que ha tomado al asalto 15 escenarios que alternan ciudades reales como Tokio o Venecia con zonas del inframundo. Por suerte, nuestro protagonista no se asusta por grandes y numerosos que sean sus rivales, seguramente porque cuenta con 9 armas (desde la espada del dragón a unas garras o una guadaña) para abrirse camino a través de un desarrollo que no nos deja ni un segundo de respiro.

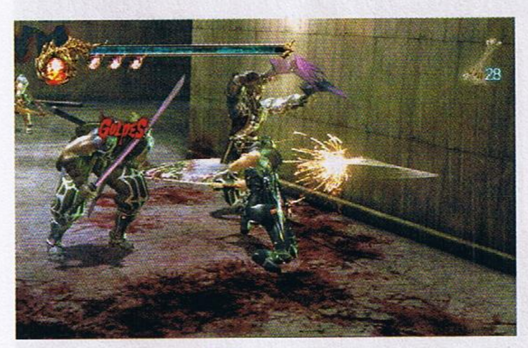
→ **RYU PUEDE UTILIZAR HABILIDADES NINJA** tales como correr por las paredes, caminar sobre el agua o aguantar la respiración sin límite, pero sus dotes para la exploración pasan a un segundo plano comparadas con la cantidad de combates que nos aguardan.

El sistema de lucha continúa siendo la joya de la corona de esta saga. El control clásico de dos botones se completa con la posibilidad de "desmembrar" a los enemigos de forma automática. Si realizamos un combo básico junto a ellos, podemos cortarles brazos y piernas con unas ani-





EL SISTEMA DE CONTROL nos permite ejecutar los combos más espectaculares mediante simples combinaciones de dos botones y el salto. Los movimientos finales se ejecutan de forma casi automática.



LAS HABILIDADES DE RYU incluyen caminar sobre el agua, bucear, correr por la pared y, por supuesto, combatir.



EL RITMO DE JUEGO es abrumador. Los combates no se detienen durante las más de 12 horas que dura la aventura.

VAYAMOS POR PARTES

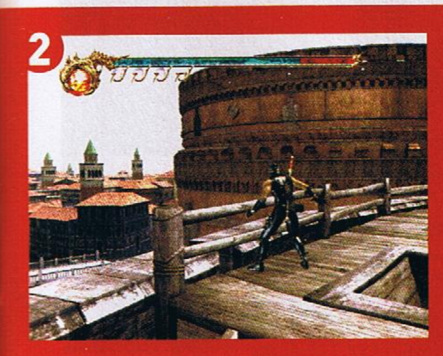
El sistema de lucha se ha "animado" con la inclusión de golpes finales que se activan de forma automática. Gracias a estos ataques, Ryu puede cortar a sus enemigos algunas partes del cuerpo, lo que tiene efectos devastadores:

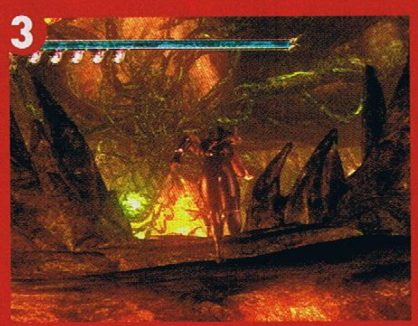


DE UN SOLO GOLPE podemos "despachar" a la mayoría de nuestros enemigos si conseguimos decapitarlos.



SIN BRAZOS O SIN PIERNAS, estas criaturas no sólo no dejan de atacarnos, sino que se vuelven más peligrosos.





NIVELES INFERNALES

Una muestra de los 15 lugares que visitamos en el juego:

1. **TOKIO** en su versión más futurista marca el inicio de nuestra aventura.
2. **VENECIA** ha pasado de ser una ciudad romántica a un nido de peligrosas criaturas.
3. **EN EL INFIERNO** los suelos y paredes parecen estar vivos, con texturas móviles y una lluvia roja.

maciones bastante salvajes. Estos golpes no les dejan fuera de combate, sino que hacen que nos ataquen con más furia. Por lo demás, el uso de las armas se ha simplificado respecto al primer «Ninja Gaiden», y somos capaces de derrotar a cualquier criatura "aporreando" un solo botón.

→ **LA ENORME DIFICULTAD** que se convirtió en seña de identidad del primer juego ha desaparecido. Aunque «Ninja Gaiden II» cuenta con varios niveles de dureza, la verdad es que hemos atravesado todos los escenarios sin atascarnos en ningún momento. Los jugadores menos expertos van a agradecer el cambio, pero a nosotros nos da la impresión de que ha perdido profundidad. Incluso algunos elementos "roleros", como la posibilidad de mejorar nuestras armas con las almas de los enemigos o coleccionar calaveras de ▸▸



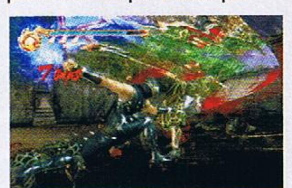
RYU HAYABUSA →

EL NINJA DEL DRAGÓN vuelve a enfrentarse al Archidemonio y a su ejército de criaturas infernales. Como podéis ver, ni su aspecto ni sus habilidades han cambiado demasiado respecto al juego de Xbox.



EL CORTE JAPONÉS

Aunque han desaparecido algunas armas del juego anterior, como los nunchakos o el Dabilahro, la verdad es que nuestro arsenal está equilibrado. Estas son las principales para el cuerpo a cuerpo.



LA ESPADA DEL DRAGÓN es nuestra primera adquisición, y también el arma más poderosa del juego (si la potenciamos).



LA GUADAÑA también resulta muy efectiva, aunque antes de usarla tendremos que eliminar a su dueño, Volf el licántropo.



LAS GARRAS DEL ÁGUILA son una de las novedades de esta secuela. Sus efectos resultan de lo más salvaje.



EN LA TIENDA DE MURAMASA mejoramos nuestras armas (salvo la espada de Genshin) y compramos objetos curativos.



EL ARGUMENTO DEL JUEGO no es muy complicado, aunque recupera personajes de la saga, como Sonia o Genshin.



A DISTANCIA podemos disparar con un arco, tres tipos de shuriken y hasta cuatro tipos de ataques mágicos.



LA CÁMARA se sitúa de manera automática, aunque podemos modificarla y a veces nos juega malas pasadas.



EL APARTADO TÉCNICO combina escenarios enormes y detallados con algunos modelos un poco simples, empezando por el propio Ryu.

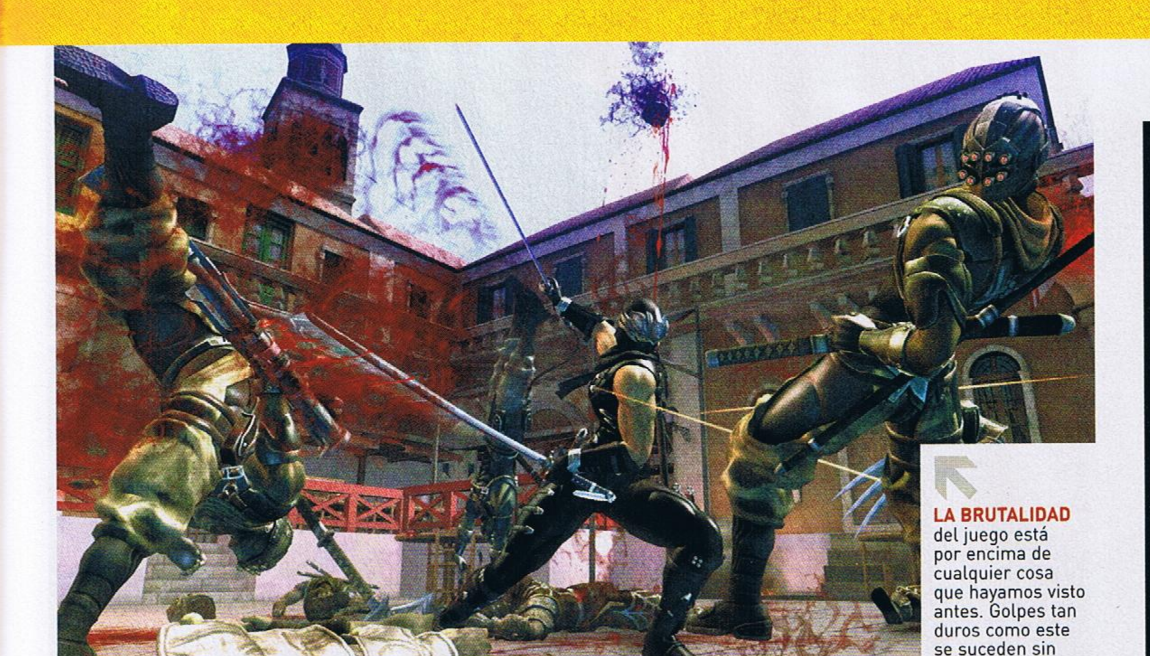


NINJA
El clan de la araña negra hará todo lo posible para propiciar la llegada del Archidemonio y acabar con los Hayabusa.

cristal (en lugar de los escarabajos dorados), han perdido parte de su protagonismo.

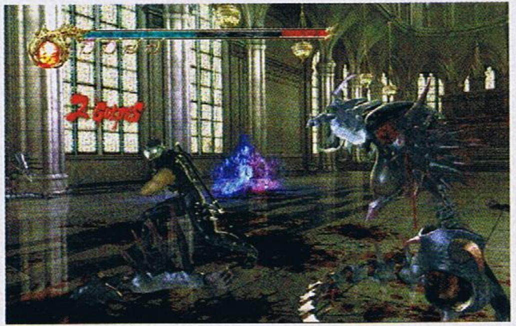
El otro "punto negro" de «Ninja Gaiden II» está en el abuso de situaciones conocidas. Por ejemplo, el regreso a la aldea Hayabusa del juego anterior, o el incluir una fase en una gran nave voladora (un avión en lugar de un dirigible). Además, el último tramo del juego nos obliga a repetir todos los enemigos finales que nos hemos cruzado previamente. Es verdad que estos combates resultan muy intensos, pero hubiéramos agradecido más variedad.

→ EL ESTUPENDO DISEÑO DE NIVELES (con especial atención a Venecia y el infierno) encabeza un gran apartado técnico, que alterna unas animaciones soberbias con modelos simples, pero efectivos. Además, la sensación de control es inmejorable y los combates son



LA BRUTALIDAD del juego está por encima de cualquier cosa que hayamos visto antes. Golpes tan duros como este se suceden sin descanso a lo largo del desarrollo.





LOS COMBATES SON MÁS FÁCILES QUE EN EL ORIGINAL, PERO IGUAL DE DIVERTIDOS



PELEAS DE CINE. Dentro de las opciones podemos activar una grabadora, que nos permitirá ver la repetición de nuestra partida y aplicarle el filtro "Kurosawa" para que parezca una película antigua.

ENEMIGOS FINALES

La cantidad (y el tamaño) de los guardianes de fin de fase que aparecen en «Ninja Gaiden II» es apabullante. Aquí os mostramos un aperitivo:



DOS ARMADILLOS gigantes custodian la entrada al infierno por el cráter del Monte Fuji.



ELIZEBET nos persigue todo el rato, y en un par de ocasiones se transforma en un demonio.



EL DRAGÓN DE HUESO es un guiño a un enemigo del primer juego. Grande, pero asequible.



GENSHIN también repite su aparición, aunque ahora luce un aspecto más sofisticado.

tremendamente intensos, da igual que se trate de un simple ninja o de un guardián de fin de nivel.

«Ninja Gaiden II» repite la fórmula del éxito. Puede que no sea revolucionario, o que sus combates no sorprendan tanto como hace años, pero resultan igual de dinámicos, y además el cambio de generación le permite lucir un aspecto más cuidado. Ah, y recordad que el nivel de brutalidad se ha disparado por las nubes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ACCIÓN SIN DESCANSO,** salpicada por pequeñas zonas de plataformas y enormes jefes finales.
- **EL DISEÑO DE ALGUNOS NIVELES,** como Tokio, Nueva York, Venecia y el final del inframundo.

lo peor

- **ALGUNOS MODELOS** no son muy detallados. Por suerte se alternan con efectos innovadores.
- **LA FACILIDAD,** ya que basta con aporrear un botón para vencer a la mayoría de los enemigos.

alternativas

La más evidente es **«Devil May Cry 4»**, que resulta más espectacular, aunque no tiene un sistema de control tan ágil y efectivo como «Ninja Gaiden». Con un acercamiento más aventurero, **«Assassin's Creed»** (que también es superior técnicamente) es uno de los mejores juegos que podéis encontrar en Xbox 360.

- **GRÁFICOS** Las animaciones y el diseño de los escenarios son espectaculares, aunque el modelo de Ryu no ha evolucionado desde Xbox. **90**
- **SONIDO** Unos estupendos efectos envolventes enmarcan voces en inglés y una banda sonora que pasa bastante desapercibida. **82**
- **DURACIÓN** Los 15 niveles de juego duran alrededor de 12 horas, aunque tenemos extras por desbloquear y modos de juego adicionales. **90**
- **DIVERSIÓN** Los combates son una gozada, aunque no resultan tan profundos ni tan difíciles como en el juego original. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Ninja Gaiden» revolucionó en su día el panorama de los juegos de acción, y su secuela pretende seguir el mismo camino, aunque con un desarrollo accesible a jugadores de cualquier nivel. En cuanto tomamos el mando para combatir nos sentimos "como en casa", si bien hemos echado en falta más variedad en el desarrollo y alguna sorpresa que compensara la falta de profundidad. «Ninja Gaiden II» es genial, pero deja la sensación de que podía haber llegado todavía más lejos.

■ ROL-ACCIÓN ■ SQUARE-ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+



LA CORPORACIÓN SHINRA esconde un secreto que va a poner patas arriba la ciudad de Midgar. Tendremos que descubrirlo en un título que mezcla rol y acción ambientado en el universo de «Final Fantasy VII».

RECUERDOS DE BOLSILLO

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

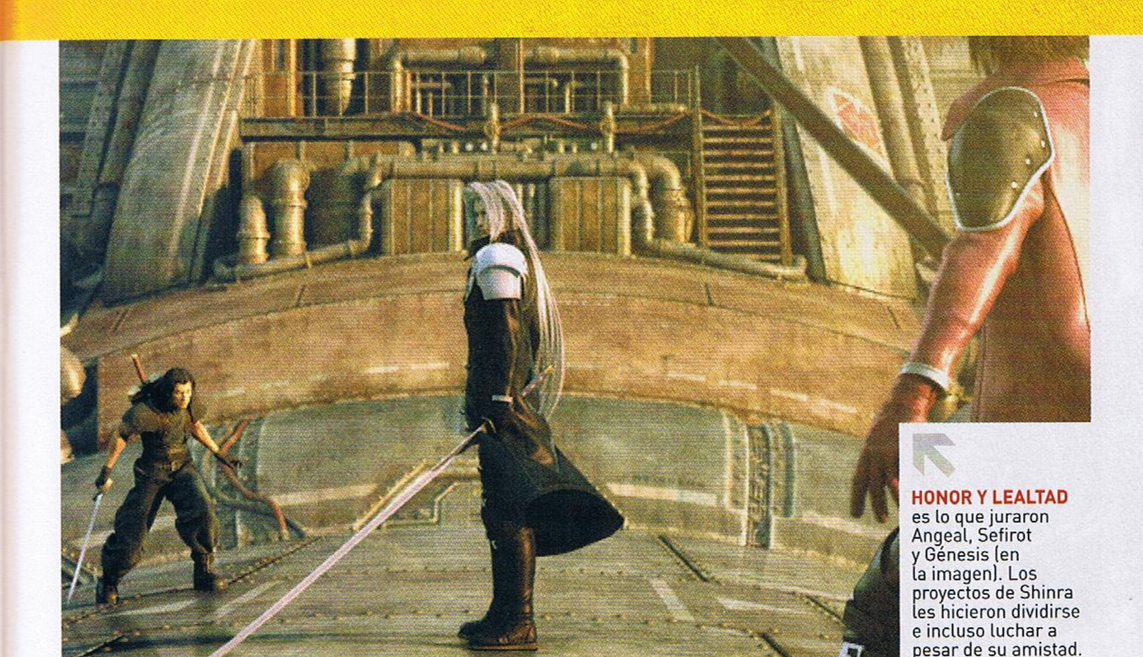
Hay momentos que se quedan grabados en nuestra memoria para siempre. Jugar a «Final Fantasy VII» es uno de ellos. Ahora llega su "precuela" para entender mejor este superfenómeno.

■ **REGRESA EL MEJOR «FINAL FANTASY»,** y lo hace por todo lo alto. Lejos de contar con el esperado "remake" del original (no perdemos la esperanza...), nos llega esta "precuela" que narra lo acontecido siete años antes de la aventura de Cloud Strife. El juego nos pone en la piel de Zack Fair, un miembro de segunda clase del ejército SOLDADO que anhela convertirse algún día en un héroe y ascender de categoría. Los proyectos secretos de Shinra y la energía "mako" le llevarán a enfrentarse a sus propios sueños, todo en un juego de rol que renuncia a los combates por turnos para centrarse cien por cien en la acción más desorbitada.

Los aspectos más clásicos del género siguen presentes (hablamos de invocaciones, evolución del personaje, puntos de vida, magia, habilidad, etc.), pero se ven afectados por la novedosa OMD ("Onda Mental Digital"), una ruleta aleatoria que se activa durante nuestros ataques y que, dependiendo del resultado, aumenta nuestra experiencia o altera nuestros estados físicos y psíquicos permitiéndonos realizar ataques especiales.

→ **EL APARTADO TÉCNICO ES SOBRESALIENTE,** con especial mención a los diseños de personajes (a cargo del destacado Tetsuya





HONOR Y LEALTAD es lo que juraron Angeal, Sefirot y Génesis (en la imagen). Los proyectos de Shinra les hicieron dividirse e incluso luchar a pesar de su amistad.

LA RULETA DE LA FORTUNA

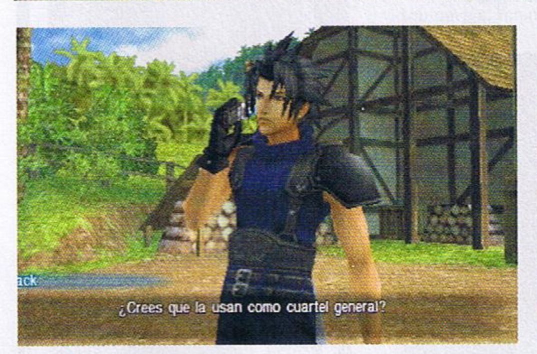
Con autonomía y funcionamiento propios, la OMD altera las habilidades de Zack y le convierte en más o menos poderoso dependiendo de las caras que se alineen en cada momento. Hay materia que permite manejarla un poco.



CADA PERSONAJE potencia una habilidad distinta. Los más valiosos son Aeris y Cissnei. Dan Salud y fortuna respectivamente.



LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES vienen acompañados de una espectacular secuencia al estilo de «Dragon Ball Z».



EL MÓVIL es clave para recibir información y acceder a las misiones secundarias. Su función es la de menú principal.



DURANTE LOS COMBATES basta con encarar a un enemigo para fijar directamente nuestro próximo ataque.

2



3



LA ÉLITE

Ascender en SOLDADO se consigue con una buena técnica de combate:

1. **LOS ATAQUES** son automáticos y elegimos el tipo con L y R.
2. **LA OMD** gira de forma aleatoria y nos atribuye alteraciones físicas. Demasiado caprichosa.
3. **LOS JEFES FINALES** son grandes y algunos tienen bastante mala leche.

Nomura, responsable también de sagas como «Kingdom Hearts» o los últimos «Final Fantasy») y sus expresiones faciales. El motor gráfico es sólido, no sufre ralentizaciones en ningún momento pese al número y tamaño de algunos enemigos, y las secuencias de vídeo tienen una calidad comparable a la película «Advent Children».

No podemos pasar por alto el apartado sonoro, que rescata de forma magistral cortes de «FF VII» y añade otros nuevos para el recuerdo. Se trata de una banda sonora muy cañera, pero que no deja de lado las melodías más tranquilas y evocadoras para determinados momentos.

➔ LOS GUIÑOS A «FF VII» SON CONSTANTES. Personajes como Cloud, Tifa o Aeris reaparecen y tienen un gran peso durante el juego. Esto no hace más que enriquecer el espíritu propio del ▸▸



ZACK ➔

INCANSABLE Y HONESTO, nuestro protagonista llegó a Midgar con la intención de servir a Shinra y convertirse en un héroe. Allí conoció a Angeal y Sefirot, que junto al desaparecido Génesis forman la élite del ejército SOLDADO. Le aguardan numerosas sorpresas durante la aventura.



LA ENERGÍA MAKO está siendo utilizada por Shinra para fines oscuros. El ex-miembro de SOLDADO Génesis se convertirá en nuestro principal objetivo para terminar la aventura.





POR FIN TENEMOS EL DIGNO REGALO QUE LOS AMANTES DE «FF VII» MERECÍAMOS



LOS JEFES FINALES no son nada fáciles de derrotar en la mayoría de los casos. Su tamaño puede ocupar toda la pantalla y sus ataques mortales son de un sólo golpe.

BAÚL DE RECUERDOS

A los más nostálgicos seguidores de «Final Fantasy VII» se les escapará alguna lágrima al escuchar ciertas melodías del juego o presenciar nuestro primer encuentro con Aeris. Los guiños (inevitables) al juego original son continuos. En este espacio brindamos nuestro pequeño homenaje al mito. ¡A disfrutar!



LAS ESCENAS ENTRE ZACK Y AERIS están llenas de momentos muy emotivos. Tendremos que construir el famoso carrito de flores.



CLOUD STRIFE se encontrará con Zack en la segunda mitad del juego. Sus inicios en SOLDADO serán de lo más relevantes.



LA CIUDAD DE MIDGAR ahora tiene personajes y localizaciones que tienen poco que ver con las "pixeladas" de 1997.

juego, gracias al gran carisma de sus protagonistas y a un argumento bien hilado. Sin embargo, «Crisis Core» tiene puntos negativos como la excesiva aleatoriedad en los combates, la imposibilidad de saltarnos las secuencias intermedias o la poca profundidad de las misiones secundarias, algo que le separa de una nota más alta. Aun así, estamos ante un juego completo, largo y muy divertido. Todo un tributo para los fans.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO,** una mezcla de buenos gráficos y excelentes melodías.
- **LA MEZCLA DE ROL Y ACCIÓN** está bien resuelta y divierte, pero cuesta acostumbrarse.

lo peor

- **LAS SECUENCIAS** interrumpen demasiado y encima no se pueden saltar. El ritmo de juego se resiente.
- **LA ALEATORIEDAD** de los combates puede llegar a ser excesiva e incluso frustrante a veces.

alternativas

Es imposible jugar a **«Crisis Core»** y que no te asalten sensaciones similares a las que hemos tenido jugando a **«Monster Hunter Portable»** o **«God of War: Chains of Olympus»**. Incorpora un nivel de infiltración que nos recuerda a **«Metal Gear Solid Portable +»**. Si queréis iniciaros en el género del rol más puro, tenéis **«Final Fantasy I y II»**.

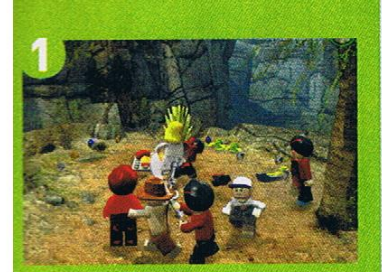
- **GRÁFICOS** Destacan los diseños de personajes de Tetsuya Nomura y su expresividad facial. El apartado en general es muy sólido. **93**
- **SONIDO** Se han rescatado los temas más emblemáticos de «FF VII» a ritmo de cañeras guitarras y evocadores pianos. Voces en inglés. **89**
- **DURACIÓN** El modo historia asegura entre 15 y 20 horas de duración, y a eso hay que sumarle las más de 300 misiones secundarias. **94**
- **DIVERSIÓN** Al principio cuesta adaptarse al caprichoso sistema de combate pero, una vez dominado, encierra muchos momentos de diversión. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 90

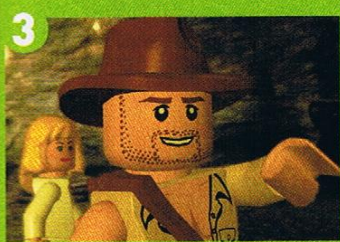
valoración

Lejos de ser un título que se aproveche únicamente de la licencia, «Crisis Core» tiene un marcado caracter propio gracias a su peculiar sistema de combate (avisamos, no es apto para todos los públicos) y sobresaliente apartado técnico. La legión de fans de «FF VII» se verán sorprendidos con un título que rescata el espíritu original, potenciándolo con un elenco de nuevos personajes muy carismáticos y horas y horas de diversión. Una pena que no se haya cuidado más la excesiva aleatoriedad de los combates.

■ AVENTURA ■ LUCASARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+











REVIVIR LOS MOMENTOS más emocionantes de las pelis de «Indiana» no sólo es posible sino que lo haréis de forma muy original.

UNA AVENTURA 100% LEGO

La saga Lego se caracteriza por varias señas de identidad que combinan simpatía, sencillez y fidelidad a las pelis que recrean.

1. **LAS PELEAS** son una constante. Podemos usar armas o los puños para ver cómo los enemigos se desarman.
2. **LOS SALTOS** son habituales y bastante sencillos. Indy usa su látigo para sortear grandes huecos.
3. **LAS SECUENCIAS** que narran del argumento se han adaptado desde las pelis pero sin diálogos y con muchos "gags" visuales.

LLEGA EL "ARQUEÓLEGO"

LEGO INDIANA JONES

Después de cuatro pelis llenas de peligros, creíamos que Indy era un tipo duro... ¡Pues ya veréis ahora que está hecho de plástico!

EL ARQUEÓLOGO MÁS FAMOSO del cine llega a las consolas aprovechando el estreno de la cuarta película de «Indiana Jones»: «El reino de la calavera de cristal». Sin embargo, el nuevo juego del intrépido aventurero al que da vida Harrison Ford se ambienta en la trilogía original. Además, los personajes y objetos (todos destructibles) están construidos con piezas Lego, integrados en escenarios realistas. Los creadores de «Lego Star Wars» han mantenido aquí el esquema de la saga pero con nuevos personajes sacados de otra peli. De esta forma, nos encontramos con una aventura en tercera persona llena de humor protagonizada por Indy y por un buen catálogo de secundarios. Y en todo momento podemos disfrutar del juego en solitario o junto a un amigo.

➔ LOS SALTOS Y LAS PELEAS son la base del desarrollo, aunque también encontramos puzles que requieren la colaboración entre personajes. También controlamos de vez en cuando vehículos (caballos, motos, camiones, jeeps...). Son 18 niveles (seis por película) que recrean los momentos más memorables de las aventuras del arqueólogo en la gran pantalla, como la piedra gigante de «El arca perdida», las vagonetas de «El templo maldito» o la visita a las catacumbas de Venecia de «La última cruzada». Aunque se trata de un esquema de juego entrete-

INDY ➔

El aventurero más popular del cine se presenta en este juego en versión de juguete. Él es el protagonista, pero también controlamos a otros personajes.

CARLOS HERGUETA

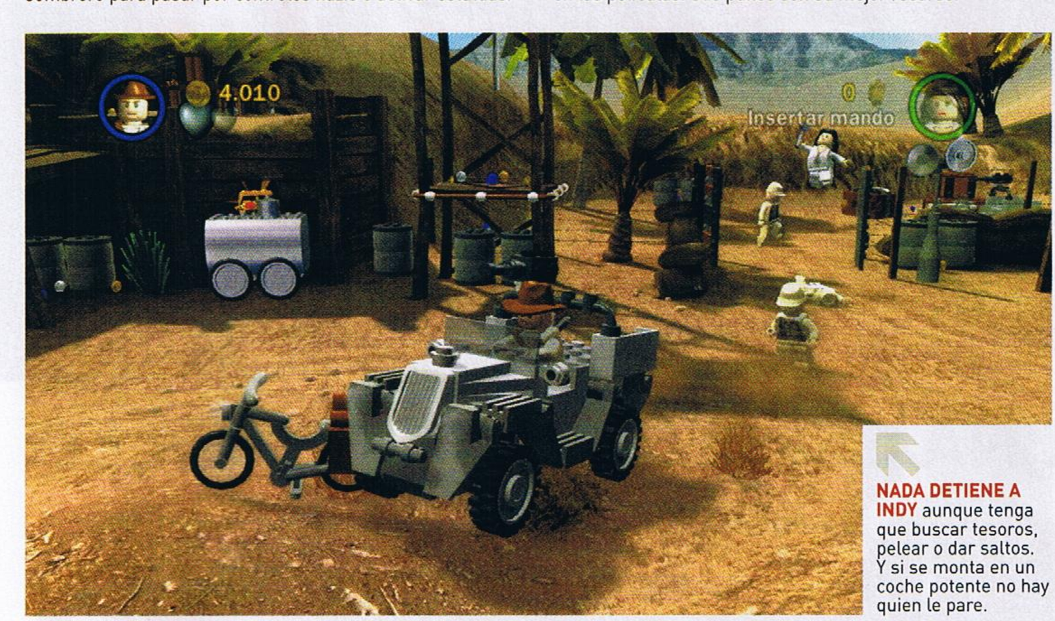




PODEMOS DISFRAZARNOS de los malos quitándoles el sombrero para pasar por controles nazis o activar estatuas.



A LA HORA DE PELEAR, Indiana Jones es todo un as, como en las películas. Sus puños son su mejor recurso.

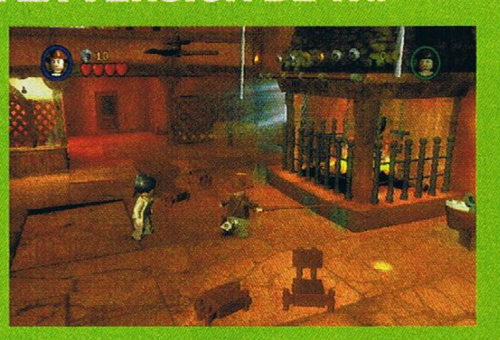


NADA DETIENE A INDY aunque tenga que buscar tesoros, pelear o dar saltos. Y si se monta en un coche potente no hay quien le pare.

CHASQUEA TU LÁTIGO EN LA VERSIÓN DE Wii



LA VERSIÓN DE Wii ES CASI IGUAL a las de PS3 y 360, aunque con menor resolución y calidad de las texturas.



APENAS USA EL SENSOR DEL MANDO, aunque podemos moverlo para chasquear el látigo y pegar en general.

EL PERFECTO AVENTURERO

En «Lego Indiana Jones» tendréis que demostrar vuestras dotes como aventureros con todo tipo de objetos. Preparaos para buscar reliquias y para no parar de repartir "leña".



LÁTIGO. Sólo Indy cuenta con él y lo usa para sortear obstáculos y alcanzar interruptores.



PALA Y LLAVE INGLESA. Os serán necesarias para avanzar y para desbloquear extras.



LLAVES, INTERRUPTORES Y PASADIZOS nos abren nuevos caminos para continuar.



ARMAS. Todos los personajes pueden cogerlas. Hay pistola, granada, bazooka, metralleta...

nido, es demasiado parecido a sus predecesores "galácticos".

La duración es algo escasa y tiene pocos alicientes para volverlo a jugar. «Lego Indiana Jones» cuenta con una acertada combinación de escenarios realistas con objetos y personajes Lego, simpáticas secuencias y la espectacular banda sonora de los filmes. Una entretenida aventura en la que se echa en falta algo más de emoción y dificultad. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL DISEÑO LEGO** nos vuelve a sorprender con secuencias tronchantes y simpáticos personajes.
- **LA AMBIENTACIÓN** es sencillamente magistral. Tanto el diseño de las fases como la BSO.

lo peor

- **DEMASIADO SENCILLO.** No representa un gran reto, lo que hace que resulte poco emocionante.
- **POCAS POSIBILIDADES.** El esquema de juego es limitado y termina por resultar repetitivo.

alternativas

Evidentemente, lo mas parecido son las dos entregas **«Lego Star Wars»**. También el desarrollo de **«Los Simpson»** es muy similar, con una combinación de saltos y peleas. Con ambientacion parecida pero mas profundidad, y estética obviamente más realista, podéis atreveos con **«Tomb Raider»** o **«Uncharted»** (PS3).

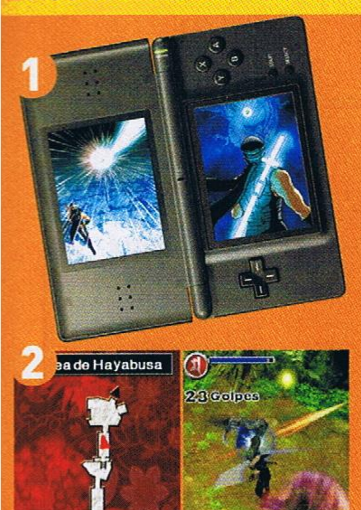
- **GRÁFICOS** Escenarios parecidos a los films se combinan con sencillos pero logrados modelos Lego. Dentro de su simpleza, cumple de sobra. **78**
- **SONIDO** Las partituras de John Williams suenan de lujo y según varía la acción. Aunque no hay voces, los efectos resultan muy simpáticos. **87**
- **DURACIÓN** Tras 12 horas de aventura el único incentivo es desbloquear los 60 personajes y controlarles con sus particulares habilidades. **80**
- **DIVERSIÓN** Resulta repetitivo. Su desarrollo es ameno pero faltan picos más emocionantes. Bien por el modo cooperativo. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

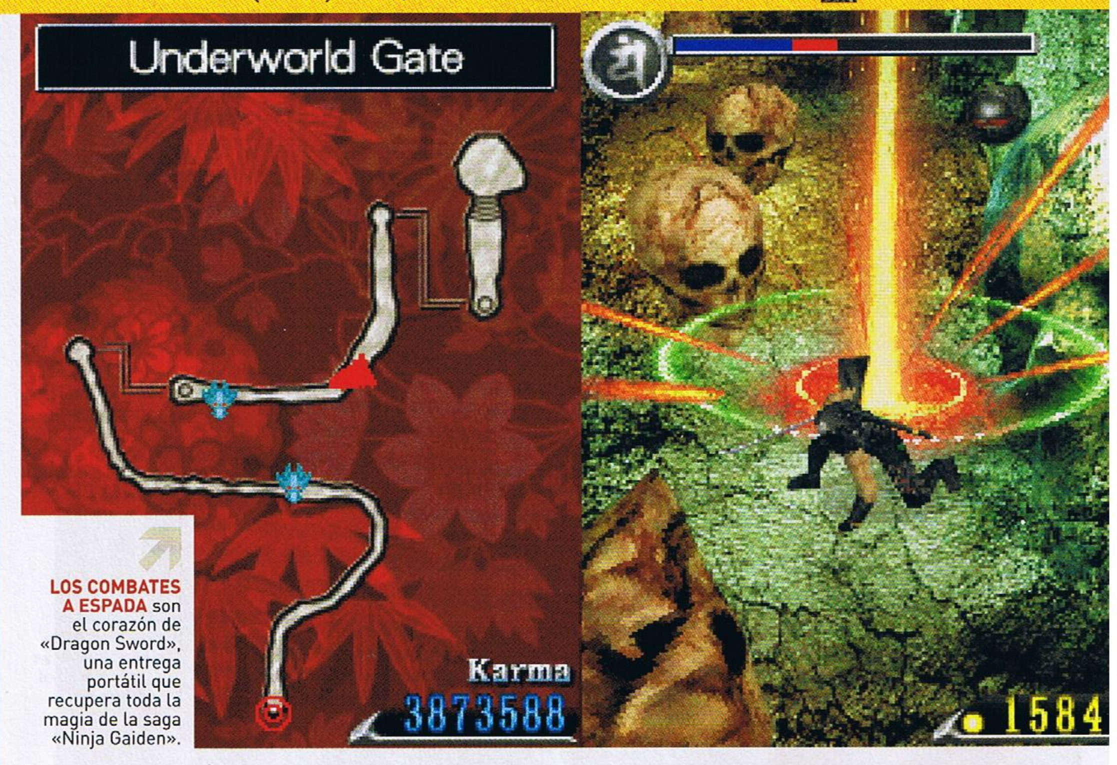
La fórmula Lego le sienta bien al doctor Jones, que vive una aventura entretenida y asequible, arropada por el guión de la trilogía original. Sus puntos fuertes son la simpatía del diseño y la fidelidad a las películas, que no defraudarán a los seguidores del arqueólogo. Sin embargo, el desarrollo resulta algo repetitivo y demasiado parecido a las entregas basadas en «Star Wars». El juego cumple, pero lo cierto es que la saga pide más novedades. Y creemos que Indiana Jones daba más de sí.

■ ACCIÓN ■ TECMO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 36,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+









LOS COMBATES A ESPADA son el corazón de «Dragon Sword», una entrega portátil que recupera toda la magia de la saga «Ninja Gaiden».

UN NINJA TÁCTIL

Para trasladar toda la emoción de la saga «Ninja Gaiden» a una consola portátil ha habido que idear un sistema de control muy innovador. Estas son las claves:

1. **TENEMOS QUE GIRAR** nuestra consola como si fuera un libro (ya lo hemos hecho en «Hotel Dusk») y prepararnos para utilizar la pantalla táctil (a la izquierda solo está el mapa).
2. **EL SISTEMA DE COMBATE** es muy cómodo: un trazo con el stylus se traduce en un corte de espada, y los combos se realizan con cortes en distintas direcciones.
3. **PARA LANZAR MAGIAS** tenemos que dibujar unos símbolos sobre una plantilla, cada vez más complicadas, antes de que se nos agote el tiempo.

UNA ESPADA EN EL BOLSILLO

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Un maestro ninja no necesita su katana para acabar con un puñado de enemigos; le basta con un stylus y la pantalla táctil de su DS.

■ **LAS AVENTURAS DE RYU HAYABUSA** no tienen fin. Casi no hemos descansado después de nuestros combates en «Ninja Gaiden II» (que aparece este mes en Xbox 360) y ya nos volvemos a encontrar, espada en mano, frente a cientos de demonios. Esta vez el ninja del dragón regresa a la capital de Vigoor (el mismo escenario del primer juego) para rescatar a su compañera Momiji, que ha sido secuestrada por el clan de la araña negra.

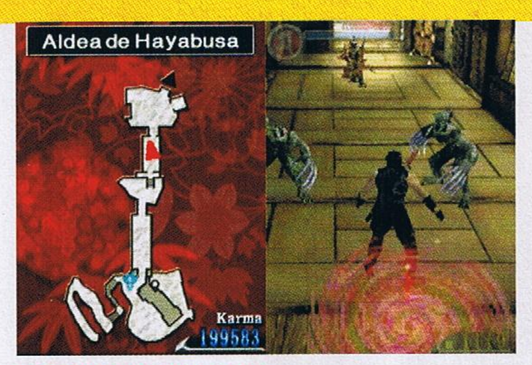
El desarrollo del juego está centrado en los combates, olvidando casi por completo los puzles y las fases de plataformas. Y la primera sorpresa llega nada más arrancar la acción, ya que tenemos que jugar con nuestra DS en vertical, como en «Hotel Dusk» o «Brain Training».

➔ **LOS ESCENARIOS ESTÁN CALCADOS DEL ORIGINAL.** La aldea Hayabusa, las catacumbas o el templo egipcio se han trasladado a la portátil como si fueran un cuadro, mientras que los personajes (realizados en tres dimensiones) se mueven en ellos con fluidez. El control es exclusivamente táctil: para movernos basta con seleccionar el punto del escenario al que queremos ir, mientras que los cortes de espada se realizan

RYU ➔

La mayor parte de los personajes de «Dragon Sword» (como Ryu o Muramasa) están rescatados de los juegos de Xbox, aunque lucen una imagen más "animada".





LOS ESCENARIOS DEL JUEGO, como Vigoor o la aldea Hayabusa, se han recuperado del «Ninja Gaiden» de Xbox.



CONTROLAMOS A MOMIJI en el primer escenario del juego, y la podemos desbloquear para jugar el modo kunoichi.





EL APARTADO TÉCNICO refleja la espectacularidad de esta saga con una combinación de niveles "planos" y personajes en 3D.





con trazos sobre los enemigos. Para ejecutar los ataques mágicos bastará con dibujar un símbolo siguiendo una plantilla.

Este sistema es muy sencillo, y nos permite ejecutar ataques más complicados sin despeinarnos. Así, después de unos minutos comenzamos a disfrutar de un desarrollo trepidante, que consigue llevar a nuestra portátil toda la emoción de uno de los mejores "beat'em up" clásicos.

PEQUEÑOS Y MATONES

Los enemigos finales son otro de los sellos de identidad de esta saga. De hecho, para mantener la uniformidad con los juegos anteriores, nos vamos a enfrentar con unas cuantas criaturas que sonarán a los aficionados. En esta ocasión son sensiblemente más fáciles de derrotar:



EL DRAGÓN aparece un par de veces a lo largo del juego. Primero tendremos que enfrentarnos a él con Momiji.



UN MONSTRUO DE HUESO custodia la gema mágica en el santuario subterráneo. Podemos quitársela a golpe de espada.



ESTE MASTODONTE sólo es vulnerable a los proyectiles (arco y shuriken) que se disparan con un simple toque a la pantalla.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO,** con niveles prerrenderizados y personajes 3D es espectacular.
- **EL CONTROL,** exclusivamente táctil, permite ejecutar movimientos muy elaborados sin dificultad.

lo peor

- **NO HAY PLATAFORMAS** ni fases de exploración, como en los anteriores juegos de la saga.
- **LOS ESCENARIOS** están "reciclados" del juego de Xbox, así como la mayoría de jefes finales.

alternativas

Aunque tiene un ritmo más pausado, **«Resident Evil DS»** presume de un planteamiento similar a este **«Ninja Gaiden»**, con escenarios renderizados y personajes en 3D. Por su parte, **«Zelda: Phantom Hourglass»** es la mejor aventura que ha aparecido en esta consola, y también disfruta de un control totalmente táctil.

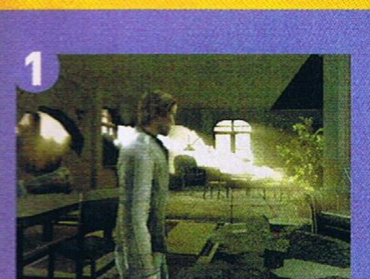
- **GRÁFICOS** Los escenarios renderizados están muy detallados, y los personajes en tres dimensiones se mueven con una fluidez total. **93**
- **SONIDO** Buenas melodías (algunas rescatadas del juego de Xbox) y voces digitalizadas ambientan estos combates a la perfección. **82**
- **DURACIÓN** El cartucho ronda las 7 horas de duración, y tiene personajes y modos de dificultad que podemos desbloquear. **83**
- **DIVERSIÓN** Los combates son muy emocionantes, aunque se ha perdido el componente de exploración y las zonas de plataformas. **84**

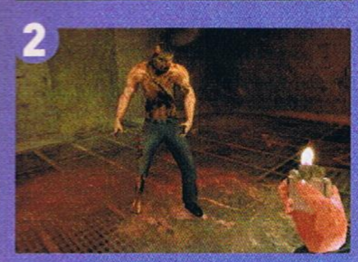
PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Jamás hubiéramos adivinado que la versión portátil de «Ninja Gaiden» iba a quedarse tan cerca del juego original. Sin embargo, el uso de recursos como los fondos prerrenderizados o el control táctil, que nos permite ejecutar combos con la mayor sencillez, reflejan perfectamente el espíritu de la saga. Además el modo de sujetar la consola, como si fuera un libro, nos permite disfrutar de secuencias más espectaculares a doble pantalla. Una versión "reducida", pero tan emocionante como sus hermanas mayores.

■ AVENTURA DE TERROR ■ ATARI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 46,95 € ■ Lanzamiento: 27 de junio ■ 16+



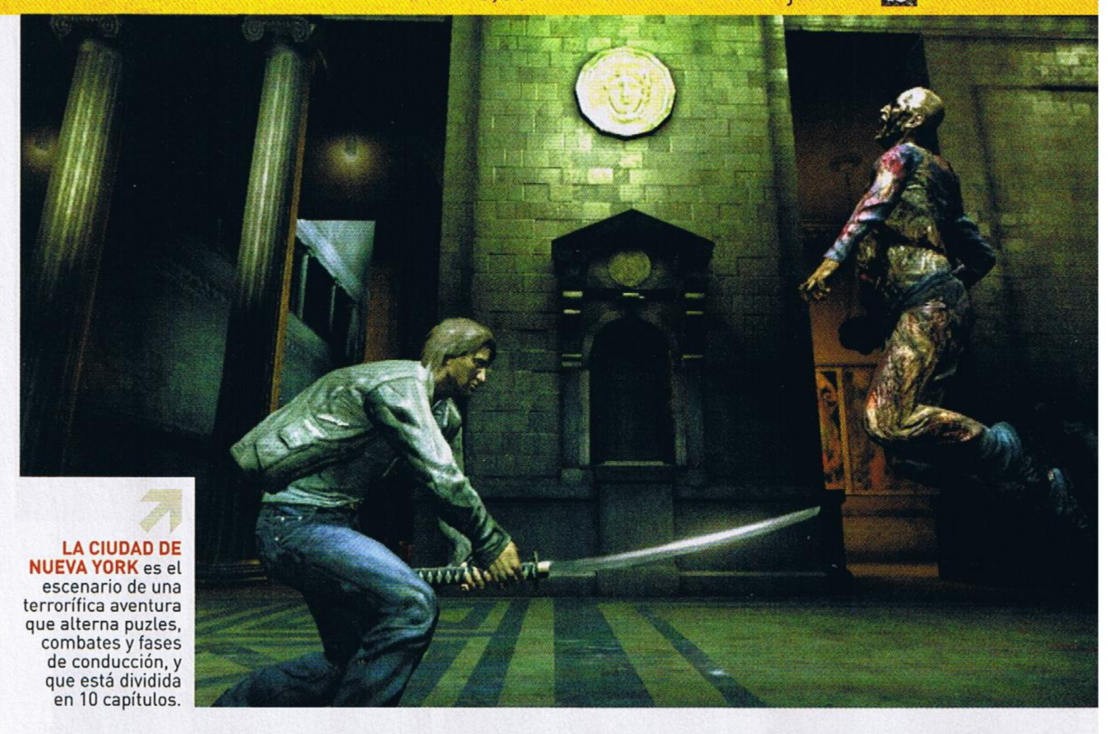




FORMAS DE PASAR MIEDO

Partiendo del planteamiento de los "survival horror" tradicionales , «Alone in the Dark» nos muestra una nueva forma de jugar:

1. LAS FASES DE EXPLORACIÓN alternan unos puzles bastante ingeniosos, con zonas de plataformas e incluso niveles de conducción.
2. LA PERSPECTIVA SUBJETIVA anima los enfrentamientos contra los enemigos finales y también nos permite curarnos y consultar el inventario.
3. EL BOTÓN CONTEXTUAL nos permite llevar a cabo las acciones complejas.

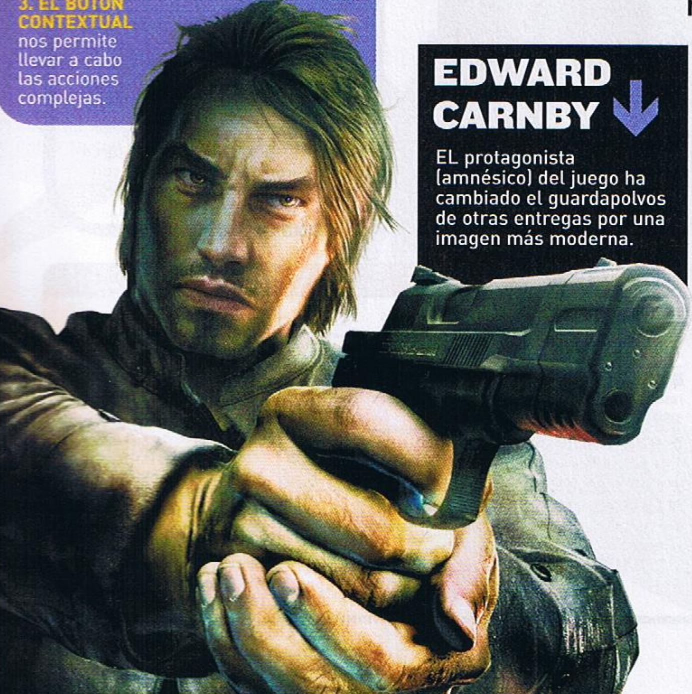


LA CIUDAD DE NUEVA YORK es el escenario de una terrorífica aventura que alterna puzles, combates y fases de conducción, y que está dividida en 10 capítulos.

TERROR POR CAPÍTULOS

ALONE IN THE DARK

El "padre" de los juegos de terror se moderniza. En vez de volver a las mansiones abandonadas y a los viejos cementerios, ha llenado de monstruos la ciudad de Nueva York.



EDWARD CARNBY

EL protagonista (amnésico) del juego ha cambiado el guardapolvos de otras entregas por una imagen más moderna.

LA QUINTA ENTREGA DE «ALONE IN THE DARK» está planteada como si se tratara de una serie de televisión. Edward Carnby, el detective de lo paranormal, protagoniza diez capítulos independientes (que podemos seleccionar desde la pantalla de inicio) que nos llevan desde un rascacielos en llamas a los lugares más recónditos de Central Park, donde nos aguarda un terrorífico secreto.

Bajo este planteamiento, típico de los "survival horror", encontramos una sucesión de puzles (algunos más ingeniosos que otros) que nos obligan a utilizar los elementos del entorno para pasar a la siguiente estancia. Para animar un poco el desarrollo también tenemos que enfrentarnos a un puñado de monstruos, disparando en primera persona, y sobrevivir a unas fases de conducción bastante sosas.

DESPUÉS DE LOS PRIMEROS CAPÍTULOS, los fallos técnicos comienzan a resultar evidentes: las cámaras se sitúan de forma incómoda, el sistema de combate (con el stick analógico) es impreciso y la mayoría de los enemigos se pasean por los escenarios sin darse cuenta de nuestra presencia. Además el inventario y el sistema de curación (que también se controlan en primera persona) entorpecen bastante el ritmo de juego. Todos estos defectos, unidos a un argumento bastante confuso,





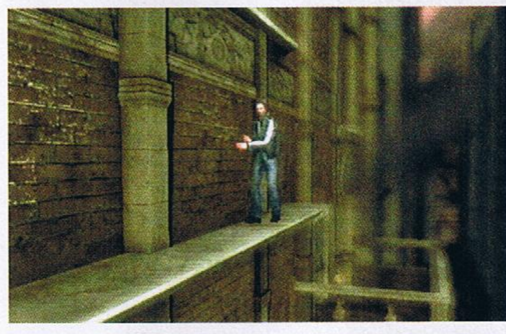
EN PRIMERA PERSONA podemos explorar, disparar con más precisión o combinar objetos en el inventario.

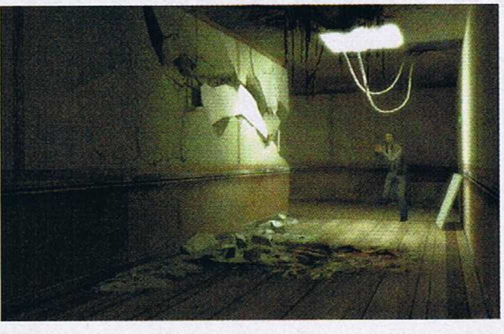


EL FUEGO cobra una importancia similar a la luz en otras entregas: nos ilumina, sirve como arma y resuelve puzles.



LOS OBJETOS DEL ENTORNO se controlan con el stick analógico. Podemos usarlos como armas, para abrir puertas, para apoyarnos...





ESCENARIOS "EN SERIE"

«Alone in the Dark» está dividido en 10 capítulos, que podemos seleccionar en cualquier momento. En cada uno de ellos predomina un estilo de juego diferente:



EL EDIFICIO en ruinas sirve como tutorial. Tenemos que huir antes de que se desplome.



LAS CALLES DE NUEVA YORK son escenario de unos niveles de conducción muy flojos.



EN CENTRAL PARK los puzles dan paso a fases de exploración con un mapeado más abierto.



EL MUSEO es la zona que más recuerda el desarrollo de los "survival horror" clásicos.

consiguen que vayamos perdiendo interés a medida que avanzamos. Y para colmo, el juego tampoco es demasiado largo.

Es de agradecer que una gran producción como «Alone in the Dark» llegue también a PS2, pero está claro que los esfuerzos por sacar adelante esta versión no han sido suficientes. Los fans del género lo van a disfrutar, aunque no esté a la altura de esta saga legendaria. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ALGUNOS PUZLES** son muy ingeniosos, y nos obligan a utilizar los objetos del entorno.
- **EL SISTEMA DE CAPÍTULOS,** como una serie de TV, es perfecto para recuperar nuestra partida.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** es mediocre, con un sistema de cámaras fijas que falla a menudo.
- **LAS FASES DE CONDUCCIÓN,** que se superan más por una cuestión de suerte que de habilidad.

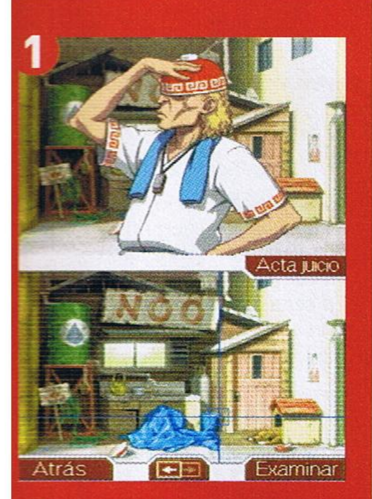
alternativas

Los fans del terror están bien surtidos en PS2. La mejor aventura del género sigue siendo **«Resident Evil 4»**, aunque tampoco deberías perder de vista **«Silent Hill 3, 4 y Origins»** o las tres entregas de **«Project Zero»**, que son más psicológicos. El anterior **«Alone in the Dark: The New Nightmare»**, no está mal, pero es difícil de encontrar.

GRÁFICOS El modelo de Carnby no está mal, pero los escenarios son pobres y las texturas no tienen detalle. Además, las cámaras fallan.	72
SONIDO El doblaje y la banda sonora alcanzan un buen nivel, aunque no están bien sincronizados. Los efectos son correctos.	84
DURACIÓN Los diez capítulos se pueden superar en unas 6 horas sin problemas, y no encontramos motivos para repetir.	69
DIVERSIÓN El desarrollo es irregular, con algunos puzles muy interesantes y unas fases de conducción que resultan frustrantes.	69
PUNTUACIÓN FINAL	**70**

valoración

Se nota que el último «Alone in the Dark» ha tratado de agilizar el desarrollo clásico de los "survival horror" con detalles como la división en capítulos o las fases de conducción. Sin embargo, da la sensación de ser un juego inacabado, con algunos agujeros en el guión y fallos de control. Para colmo, el apartado técnico del juego es uno de los más flojos que hemos visto últimamente en la veterana consola de Sony. Confiamos en que las versiones de las consolas de nueva generación hayan subsanado estos defectos.







UN ABOGADO AVENTURERO

La carrera de abogado alterna juicios y fases de investigación:

1. **PARA LOS CASOS** investigamos varias zonas de la ciudad buscando pistas y hablando con los personajes.
2. **LOS OBJETOS** que hallamos pueden ser examinados con todo lujo de detalle desde todo tipo de ángulos.
3. **EN LOS JUICIOS** es fundamental presionar a los testigos y tener muy en cuenta todas las pruebas que hayamos conseguido investigando.

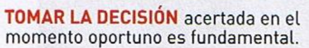


JUSTICE se estrena en DS siguiendo la línea de Phoenix Wright y haciendo más hincapié en la investigación.

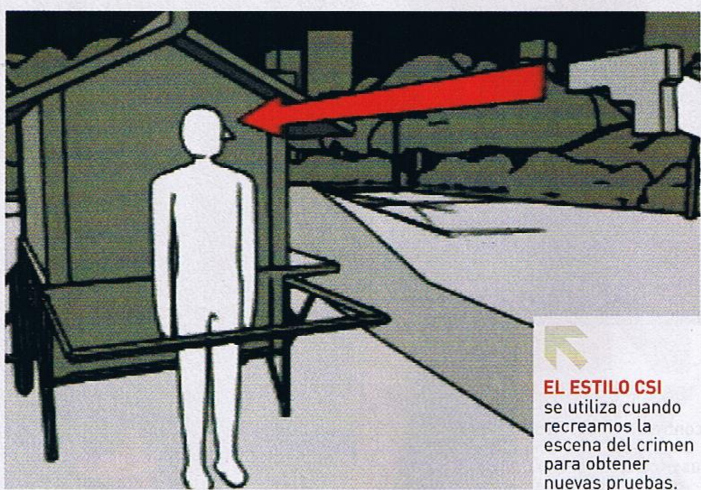


LOS PODERES de Apollo nos sirven para pillar a los testigos cuando mienten.





TOMAR LA DECISIÓN acertada en el momento oportuno es fundamental.



EL ESTILO CSI se utiliza cuando recreamos la escena del crimen para obtener nuevas pruebas.

HAGAMOS JUSTICIA

ACE ATTORNEY: APOLLO JUSTICE

Phoenix Wright se "jubila" y da paso a un nuevo abogado. El joven Justice llega con fuerza, pero siguiendo los pasos de su antecesor.

■ **UN CASO SURREALISTA** marca el inicio de este juego y el estreno de Apollo Justice como abogado: un asesinato, pistas falsas, testigos mentirosos y un supuesto culpable que os resultará muy conocido. Todo esto sirve para presentarnos al que será el nuevo "picapleitos" de DS, un personaje carismático que recoge a la perfección el testigo dejado por Phoenix Wright, el protagonista de los capítulos anteriores. Pero esto puede suponer también su gran defecto: aunque apuesta más por las fases de investigación, aporta pocas novedades y nos deja la sensación de estar jugando a cualquiera de los anteriores «Ace Attorney».

→ **LOS JUICIOS SE ALTERNAN CON LA INVESTIGACIÓN** (interrogamos a personajes y recogemos pistas), como es costumbre en la saga. Las mayores diferencias las encontramos a la hora de recoger y analizar pruebas: ahora tenemos la posibilidad de examinar todos los detalles usando una herramienta que nos permite girarlas y hacer zoom sobre ellas, y obtener nuevas evidencias recreando la escena del crimen, en 3D, en mitad del juicio. Además, Apollo cuenta con unos poderes especiales que le sirven para detectar si los testigos mienten. Si os animáis, ahora os toca a vosotros hacer justicia.



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	85

Valoración Una aventura larga y entretenida, que apuesta más por las fases de investigación, pero que aporta muy pocas novedades con respecto a las anteriores entregas de la saga.

PUNTUACIÓN FINAL 84

ESTRATEGIA ■ 2K GAMES ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+









CONVERTIRNOS EN LÍDERES es lo que nos propone este título: levantar un imperio, conquistar otros, administrar una población y, al final dominar el mundo.

ESTRATEGA Y CONSTRUCTOR

El objetivo es controlar el mundo, y para eso primero tenemos que controlar nuestra propia ciudad.

1. **LOS EDIFICIOS** varían en función de la civilización, pero es fundamental tener un buen cuartel, un mercado, un puerto y unas murallas fuertes que nos protejan. Lo mejor es acumular oro y gastarlo en edificios y en un buen ejército.
2. **CON UNA CIUDAD FUERTE** podremos lanzarnos a la conquista de otros imperios. Al hacerlo, debemos proteger muy bien nuestras fronteras o nos atacarán irremediablemente.
3. **LAS MARAVILLAS** otorgan poder y riqueza a nuestra ciudad. Algunas son de tipo militar, otras religioso y otras cultural. Todas ellas, además, le dan un toque muy "decorativo" a nuestra urbe.

EL MUNDO EN TUS MANDOS

CIVILIZATION REVOLUTION

Si vuestra casa se os queda pequeña, lanzaos a la conquista del mundo con este juego de estrategia, cargado de imaginación y sentido del humor.

■ **TENER UNA ESTRATEGIA ES IMPORTANTE.** Sobre todo si nuestro objetivo es ser los "dueños" del mundo. Por eso, en este adictivo juego lo mejor es pensar antes de actuar. Y pensar es lo que hizo Sid Meier, el creador de esta mítica saga, cuando decidió convertirla a las consolas: un control totalmente adaptado al mando, dejando de lado los complejos menús del juego para PC, un sistema de acciones muy intuitivo y una apariencia cuidadísima.

Para empezar, tenemos que elegir entre una de las 16 civilizaciones del juego (españoles, chinos, rusos, ingleses, griegos, japoneses...). Cada una tiene sus propios ciudadanos y una serie de consejeros que nos acompañarán en la conquista del mundo. Acorde con esto, su evolución será distinta: los hindúes, por ejemplo, prefieren la paz, mientras que los mongoles son guerreros.

➔ **AUNQUE EL OBJETIVO ES HACER LA GUERRA,** podemos ganar con una conquista cultural (si nuestra civilización es muy floreciente), o atrayendo a 18 grandes personajes, como Marie Curie o Platón, a nuestra capital. Todo esto se consigue con una buena estrategia: construyendo grandes edificios, preparando un buen ejército, y levantando maravillas que den gloria a nuestra ciudad: una pirámide, una universidad, unos jardines colgantes, etc.

➔ NAPOLEÓN

e gran estratega cía que lo que hace rder las guerras es maginación. Eso es to lo que le sobra a e divertido juego.







UNA SERIE DE GRANDES PERSONAJES se instalará en nuestra ciudad si somos buenos como dirigentes.



LOS CONSEJEROS nos ayudan durante el juego. En ocasiones son de gran utilidad, pero no ocurre siempre.



ANTES DE ATACAR podemos firmar la paz con los países vecinos. Además, si nos arrepentimos, siempre podemos hacer una "guerrita".



UN MUNDO MUY CIVILIZADO



HAY 16 CIVILIZACIONES y cada una de ellas tiene unas características: guerreros, pensadores, pacifistas, etc...



SU EVOLUCIÓN ES DIFERENTE. Según la civilización varían los edificios, los ejércitos y las habilidades.

EL JUEGO ONLINE

La parte fuerte de este título es su juego online, que nos permite enfrentarnos (o aliarnos) con personas de cualquier parte del mundo. La diversión está asegurada.



EL MODO EN EQUIPO nos permite aliarnos con otro jugador para dominar el mundo.



LOS COMBATES son por turnos, pero tenemos hasta dos minutos para pensar nuestra jugada.



EN UN TODOS CONTRA TODOS no hay piedad y nos llegarán ataques por todas partes.



CONTENIDOS DESCARGABLES, chat con vídeo o partidas de la semana son extras del online.

El modo para un jugador es bastante corto: aunque depende del nivel de dificultad, podemos ser los amos del globo en unas cuatro o cinco horas. Por eso, el plato fuerte es el modo online que, ya sea jugando en equipo o compitiendo en un todos contra todos, os dejará pegados a la pantalla durante mucho, mucho tiempo. Ahora sólo depende de vosotros que vuestro nombre pase a los libros de historia.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL,** que está perfectamente adaptado al mando de la consola. Muy intuitivo.
- **ES MUY DIVERTIDO.** Os tendrá enganchados a la consola durante días desde el primer momento.

lo peor

- **EL SONIDO** no es nada del otro mundo. De hecho, no tiene voces. Aunque sí se salva la música.
- **EL MODO INDIVIDUAL** es algo corto, aunque depende mucho de la dificultad que elijamos.

alternativas

Aunque el género de la estrategia no es el más fuerte en las consolas, sí que hay opciones interesantes. En Xbox 360 tenéis **«Command & Conquer 3 Tiberium Wars»**, y acaba de salir también **«Warhammer Battle March»**, ambos con ambientación futurista. En PS3 hay una opción original en **«Eye of Judgment»**, con cartas y haciendo uso de la cámara.

- **GRÁFICOS** Escenarios llenos de colorido y unas animaciones bien logradas. Para ser un juego de estrategia, tiene un acabado más que notable. **84**
- **SONIDO** Los diálogos entre los consejeros y otros líderes mundiales son meros murmullos, pero la música durante las partidas está bastante bien. **77**
- **DURACIÓN** El modo individual es corto, pero si jugáis online os pasaréis mucho tiempo delante del televisor. El pique está asegurado. **89**
- **DIVERSIÓN** Adictivo al máximo. Una vez que hayáis fundado vuestra ciudad sólo os esperan horas y horas de entretenimiento y diversión. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

El género de la estrategia suele ser exclusivo del PC, dejando un poco de lado a las consolas. Con este título, los consoleros tienen la oportunidad de disfrutar de un gran juego, con un control adaptado a la perfección y un formato tremendamente adictivo. El modo online engancha desde el minuto uno, mientras que el individual, aunque corto, nos da la oportunidad de convertirnos en unos expertos "generales". Si sois seguidores de este género, os gustará seguro. Si no lo sois, os descubrirá que la estrategia también funciona en consola.

■ TENIS ■ 2K GAMES ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■



LOS PARTIDOS MÁS REALES os esperan en la última entrega de «Top Spin», que también cuenta con jugadores y torneos auténticos. Tenis de categoría.

A POR EL GRAND SLAM
TOP SPIN 3

Golpea al fondo, sube a la red, haz una cortada y conquista Roland Garros... y todo con el control más exigente, divertido y realista.

UN NUEVO CAMPEONATO de tenis ha llegado a PS3 y Xbox 360. La exigente saga «Top Spin» introduce en esta tercera entrega un sistema de control que hace que la simulación sea aún más profunda, todo arropado con licencias reales de pistas (40), jugadores (30), campeonatos (24) y prendas de ropa. Disponemos de golpes planos, cortadas, liftadas y globos aunque no basta con pulsarlos; en «Top Spin 3» hay que mantener el botón y soltarlo en el momento justo, como si preparáramos el golpe en un partido real. Pulsando los gatillos, el jugador hará golpes ajustados o más fuertes, aunque estas técnicas hay que usarlas cuidando la posición y el cansancio, de lo contrario fallaremos el golpe.

Además, es posible usar el joystick derecho para dejadas y globos aún más apurados y saques más efectivos. Estos sencillos factores dan forma a los partidos de tenis virtual más realistas y apasionantes que hemos jugado.

→ SI SOBRE LA PISTA TODO ES DIVERSIÓN, los modos de juego y las licencias redondean la experiencia de «Top Spin 3». Encontramos un modo Carrera muy longevo, en el que tenemos que ir superando categorías inferiores hasta llegar a los Grand Slam, con un completo editor de personajes. A su vez, podemos jugar online, disputar más de 20 torneos reales y, claro, partidos sueltos.

El apartado técnico completa un juego de tenis sobresaliente. Las variadísimas pistas cuentan con sombras dinámicas, público abundante y cambian conforme avanza el partido, de igual modo que los tenistas, cuyas prendas (que se mueven) y cuerpos se van

LA RAQUETA MÁS EXIGENTE

1 

2 

3 

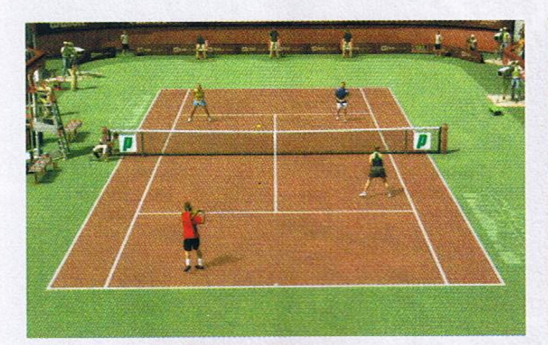
«Top Spin» se ha caracterizado por ofrecer los partidos más reales. En la nueva entrega se ha llevado a un nuevo nivel.

1. **ES NECESARIO PREPARAR EL GOLPE** (manteniendo pulsado el botón) y darle a la bola en el momento justo. También es muy importante cuidar la posición.
2. **EL CANSANCIO Y NERVIOSISMO** se muestra en un encefalograma al inicio del punto. Prestadle atención porque afecta a la precisión de nuestros tiros.
3. **PON A PRUEBA** tu dominio de la raqueta en el completo modo carrera (Con un editor lleno de posibilidades), los torneos reales o los partidos on-line.

FEDERER →

El número uno del mundo no se ha querido perder esta cita y se convierte en el "cabeza de cartel" de «Top Spin 3». Aunque seguro que los usuarios de PS3 prefieren a Nadal.

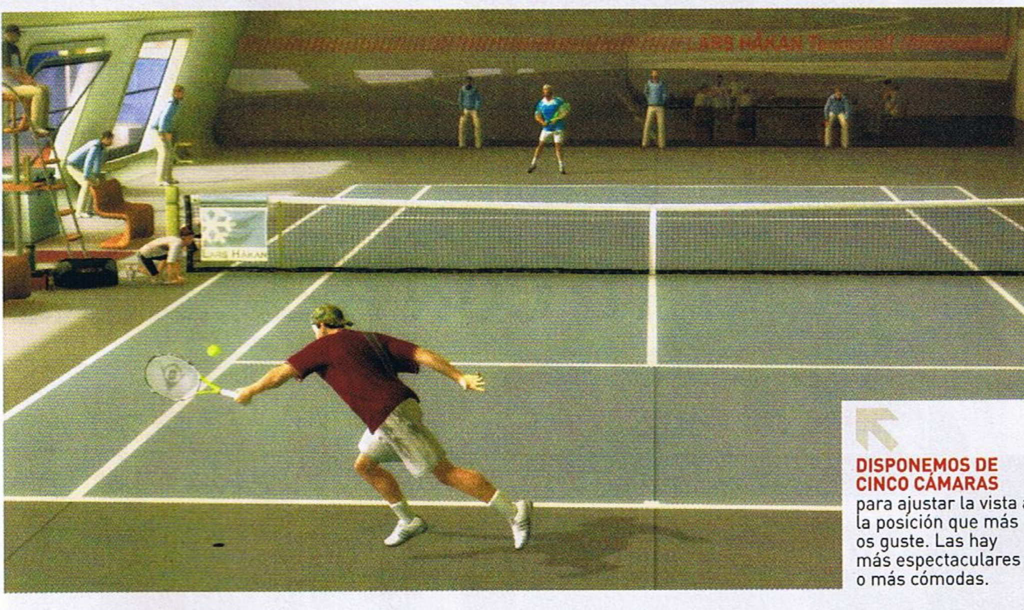




LOS PARTIDOS A DOBLES son, como en todos los juegos de tenis, los más divertidos para "picaros" con los amigos.



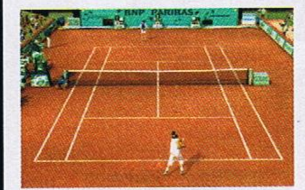
LAS DISTINTAS SUPERFICIES DE PISTA afectan a la velocidad de la pelota. ¿Preferís tierra, hierba o asfalto?



DISPONEMOS DE CINCO CÁMARAS para ajustar la vista a la posición que más os guste. Las hay más espectaculares o más cómodas.

NADAL, SOLO EN PS3

Sólo aquellos que se hagan con la versión de PS3 podrán disfrutar del tenista español, que recientemente se hizo con su cuarto Roland Garrós contra Roger Federer. ¿Os atrevéis a repetir este duelo histórico del tenis?

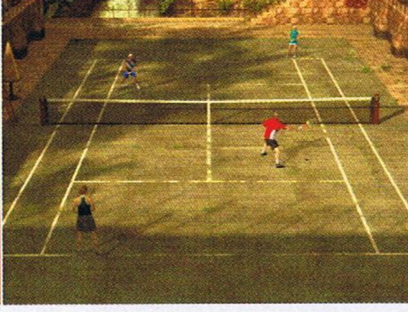


EL MODELADO DE NADAL es espectacular y también se mueve muy parecido. Golpea con la misma fuerza y energía de la que hace gala en el tenis real.



LA ALIANZA NADAL-FERRER es posible en PS3, un sueño para los aficionados al tenis. Si no, también podemos revivir uno de sus apasionantes choques.







EL MOTOR GRÁFICO DE «TOP SPIN 3» es muy llamativo y evoluciona con el partido. Los jugadores se ensucian (izq.), la luz y la pista se adaptan a los personajes (centro) y éstos se cubren de sudor a medida que juegan (dcha.).

cubriendo de sudor. Además, el parecido de los jugadores, actuales y clásicos (aunque sólo los de PS3 pueden controlar a Rafael Nadal), es asombroso. Música conocida ameniza la navegación por los menús y deja paso a efectos sonoros variados en el partido. 2K se ha atrevido a innovar en el control de un género que desde hacía años parecía más que definido y el resultado no podría haber resultado mejor. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL EXIGENTE CONTROL,** el más realista del género. Ofrece una experiencia distinta, más profunda.
- **LA INGENTE CANTIDAD** de tenistas, prendas y torneos reales, que redondean la ambientación.

lo peor

- **LA AUSENCIA DE NADAL** en Xbox 360, una pérdida carismática.
- **LA AUSENCIA DE VIBRACIÓN** en PS3 (el Dual Shock 3 se ha retrasado), que nos indicará si hemos hecho el mejor golpe posible.

alternativas

Hay otros dos juegos de tenis en ambas consolas, perfectamente complementarios a **«Top Spin 3»**: **«Virtua Tennis 3»**, también con un corte realista pero con un control más arcade; y **«Sega Superstar Tennis»**, con un desarrollo sencillo, supergolpes especiales y protagonizado por personajes de la factoría Sega.

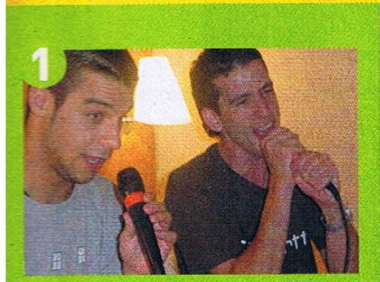
- **GRÁFICOS** Jugadores detallados, ropa que se mueve, pistas logradas, efectos que dotan al conjunto de realismo. Realistas aunque llamativos. **90**
- **SONIDO** Buena música (aunque poco variada) en los menús se combina con los realistas efectos en el campo. Os sentiréis dentro del partido. **81**
- **DURACIÓN** Os llevará semanas superar todos los campeonatos para un jugador y luego siempre quedarán los enfrentamientos on-line. **93**
- **DIVERSIÓN** Una vez dominado el control, el desarrollo de los partidos es el mejor para quien quiera un desarrollo muy completo y exigente. **92**

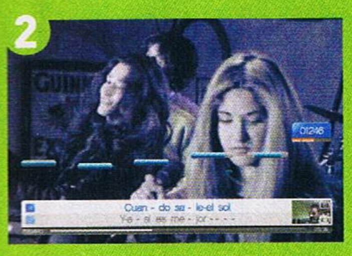
PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

El nuevo «Top Spin» para Playstation 3 y Xbox 360 no sólo mantiene el espíritu de simulador de la saga, sino que lo lleva a un nuevo nivel con sencillos cambios en la coordinación a la hora de golpear y con distintos niveles de potencia y profundidad en los golpes. Los primeros partidos son algo frustrantes pero cuando lo dominamos es imposible separarse del mando. Tras disfrutar del también excelente «Virtua Tennis 3», los aficionados a este deporte pueden optar por una experiencia más realista.

■ MUSICAL ■ SONY ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € - 69,95 € (con micrófonos) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12+









LA ENTONACIÓN es la clave de «Singstar». Los modos de juego aseguran diversión hasta para ocho jugadores. ¡Y es compatible con PlayStation Eye!

CONCIERTO CON RESERVAS

SINGSTAR VOL. 2

Coged los micros y entrenad vuestras cuerdas vocales. Llega un nuevo repertorio de canciones dispuesto a animar vuestros primeros "saraos" veraniegos.

LLUVIA DE ESTRELLAS

En «Singstar Vol. 2» hay 30 prestigiosos artistas, pero los más importantes y protagonistas sois vosotros. Estos son los pasos para ser una auténtica estrella:

1. **COGED LOS MICROS** y perded cualquier tipo de vergüenza o miedo escénico. Seleccionad vuestra canción favorita y... ¡a cantar! ¡Ah! «Singstar» será pronto (esperamos) compatible con micrófonos inalámbricos.
2. **LAS NUEVAS CANCIONES** incluyen duetos a dos tonalidades de voz diferentes, para hacer la interpretación algo más dinámica.
3. **"SINGSTORE"** incluye una amplia comunidad donde podéis grabar vuestros vídeos (con PlayStation Eye) y subirlos después. También hay más de 300 canciones.

CANTANTE

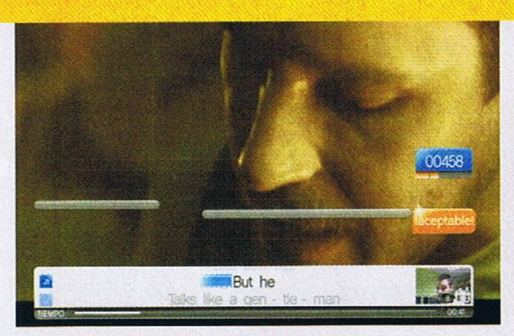
Para convertirnos en una estrella ya no es necesario presentarnos a ningún casting ridículo. La mezcla «Singstar» + "Singstore" asegura nuestra presencia en la red de redes.

ALTERNATIVA O EXPANSIÓN DEL PRIMER «SINGSTAR» para PS3, esta nueva edición llega repleta de melodías inéditas y alguna característica extra. La mecánica de juego sigue siendo la misma: emular en plan karaoke a conocidos artistas musicales (en sus más diversos géneros: pop, rock, rap, etc.), y obtener la puntuación más alta posible. Para ello se tienen en cuenta factores como la entonación o la longitud de las notas.

En esta nueva entrega se mantienen los modos de juego "batalla" o "dueto" (para dos jugadores) y "pasa el micro" (hasta ocho jugadores). La novedad más destacable a nivel jugable son las entonaciones a dos voces, que nos obligan a afinar de modo diferente dependiendo del artista que interprete la canción.

EL ACCESO A LA TIENDA VIRTUAL "SINGSTORE" sigue siendo una de las principales claves, ya que desde allí podemos descargarnos más de 300 canciones (previo pago) y formar parte de la comunidad «Singstar», lo que significa subir y bajar vídeos, ver y contrastar puntuaciones, etc. Sin embargo, como disco vendido por separado, «Singstar Vol. 2» debe ser juzgado por la calidad y variedad de su repertorio, así como por las novedades que presenta respecto a su predecesor. De lo primero de-

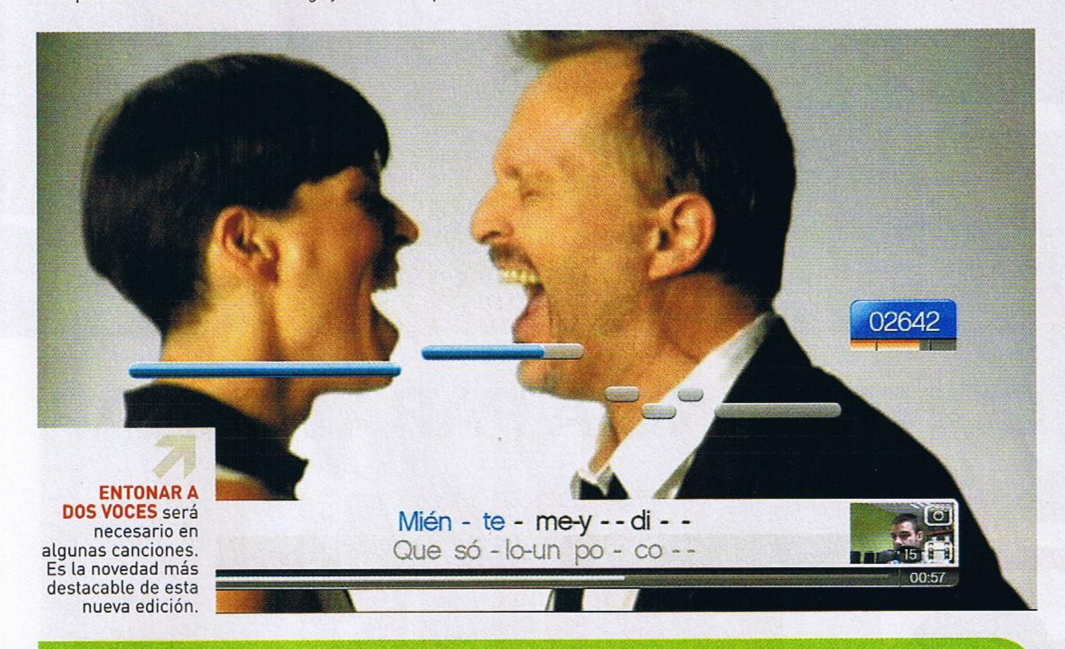




COMPATIBLE CON PLAYSTATION EYE, es un gusto interpretar "When You Were Young" y vernos después.



LAS CANCIONES EN CASTELLANO no faltan en esta edición.Entre ellos, la 5ª Estación, Chambao y Miguel Bosé.



ENTONAR A DOS VOCES será necesario en algunas canciones. Es la novedad más destacable de esta nueva edición.

"SINGSTORE", NUESTRA DISCOTECA VIRTUAL



MÁS DE 300 CANCIONES disponibles (a un precio de 1,49 € cada una) y divididas en géneros, artistas, etc.



LA COMUNIDAD «SINGSTAR» permite subir vídeos, puntuaciones, votar interpretaciones... Muy completa.

LISTADO DE CANCIONES

Estos son los artistas y canciones que encontraremos en el juego. Hay mucha presencia española y pocos temas difíciles de interpretar:

1. Aerosmith: Dude Looks Like a lady
2. Alejandro Sanz: El Alma Al Aire
3. Blur: Country House
4. Chambao: Papeles Mojados
5. David Bustamante: Cobarde
6. Efecto Mariposa: Si Tú Quisieras
7. Ella Baila Sola: Amores De Barra
8. Eminem: Without Me
9. George Michael: Freedom 90
10. The Gossip: Standing In The Way of...
11. Hot Chocolate: You Sexy Thing
12. Jarabe de Palo con La Mari: Déjame Vivir
13. José El Francés con Niña Pastori: Fuera De Mí
14. Julieta Venegas con Anita Tijoux: Eres Para Mí
15. Kaiser Chiefs: Ruby
16. La Cabra Mecánica con María Jiménez: La Lista de la Compra
17. La Quinta Estación: Sueños Rotos
18. Mecano: La Fuerza Del Destino
19. Merche: Cal Y Arena
20. Miguel Bosé con Bimba Bosé: Como Un Lobo
21. Nirvana: Lithium
22. Pereza: Estrella Polar
23. Pignoise: Sigo Llorando Por Tí
24. Pulp: Common People
25. The Cure: Pictures Of You
26. The Killers: When You Were Young
27. The Mamas & The Papas: California Dreamin'
28. The Offspring: Pretty Fly
29. The Police: Don't Stand So Close To Me
30. Tom Jones: Sexbomb



NO PODÍA FALTAR "PEREZA", todo un clásico en «Singstar». Raro que no esté "El Canto del Loco".

penden nuestros gustos musicales, aunque no hubiera estado mal tener melodías hip hop o indie y temas más modernos. Respecto a lo segundo, las entonaciones a dos voces son todo un acierto, pero no hay mucho más. A nivel tecnológico seguimos echando en falta vídeos en alta resolución y los micros inalámbricos. La diversión sigue siendo alta pero, tras el debut de "SingStore", su existencia se nos antoja casi anecdótica.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA DIVERSIÓN** que encierra sigue siendo una de las mejores para una buena fiesta consolera.
- **LOS DUETOS A DOS VOCES,** todo un acierto que dinamiza la mecánica (simple) del juego.

lo peor

- **EL REPERTORIO** se nos antoja escaso, poco variado y con ausencias de género inexcusables (R&B, hip hop).
- **EVOLUCIÓN ESCASA** respecto a su predecesor. Más modos de juego y vídeos en HD hubieran estado bien.

alternativas

El único "karaoke" disponible para PS3 es el primer **«Singstar»**, con un repertorio musical parecido (en cuanto a géneros), pero con canciones más antiguas. A ver si llega **«Rock Band»** y podemos interpretar sus canciones, más rockeras. Si os gustan los juegos musicales más allá de la voz, no podéis perderos **«Guitar Hero III»**.

- **GRÁFICOS** La mayoría de los vídeos sigue sin estar en alta resolución, algo que "canta" en exceso en los temas más antiguos. **69**
- **SONIDO** Repertorio limitado en cuanto a cantidad y variedad. Se echa en falta más hip hop, R&B y música indie. Las pistas se oyen muy bien. **84**
- **DURACIÓN** Aunque la colección sea de vuestro agrado, es limitada. Pronto tendréis que ir de compras a la "Singstore" para cantar más. **78**
- **DIVERSIÓN** Repite la fórmula que tanto gusta. La entonación a dos voces le añade algo de gracia, pero debían haber añadido más novedades. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Evaluar un juego en el que la diversión depende tanto de las preferencias musicales de cada uno es muy complicado, así que es más justo ceñirse a datos objetivos como la evolución que presenta respecto a su antecesor. La mecánica sigue funcionando igual de bien, con el añadido de los duetos. Sin embargo, la posibilidad de descargar nuestras canciones preferidas de la "Singstore" justifica más bien poco un producto como este. Sólo para los que no tengan conexión a Internet o les guste el repertorio.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ VIVENDI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 56,90 € ■ Lanzamiento: 27 de junio ■ 16+



EL AGENTE BOURNE debe cruzar media Europa sorteando a las autoridades y buscando pistas que le ayuden a recuperar sus recuerdos.

UNA AVENTURA DE CINE

«La Conspiración Bourne» está planteado como si fuera una película, con un ritmo frenético, un guión elaborado y numerosas secuencias interactivas:

1. **LOS COMBATES** se resuelven con dos tipos de ataque. Cuando llenamos nuestra adrenalina, Bourne hace espectaculares llaves usando el entorno.
2. **LOS SALTOS** entre los vagones del metro o las coberturas cuando nos disparan son semiautomáticos.
3. **TAMBIÉN EN LAS FASES DE CONDUCCIÓN** se utilizan recursos como la cámara lenta, o la secuencias interactivas, para resolver los momentos más tensos.

CON LICENCIA PARA PELEAR

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

Puede que haya perdido la memoria, pero desde luego, a Bourne no se le ha olvidado cómo comportarse en las situaciones de máxima tensión.

JASON BOURNE

El protagonista del juego no tiene el aspecto de Matt Damon (quien lo interpretó en el cine) pero seguro que podéis reconocer su estilo y, sobre todo, sus golpes.

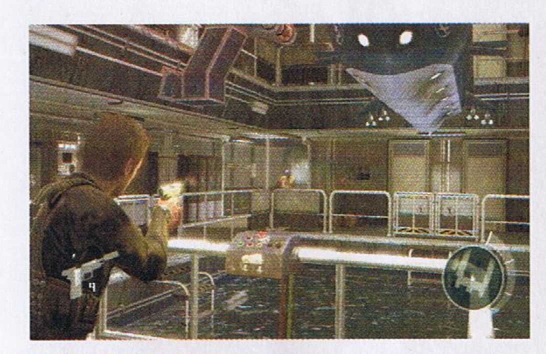
BOURNE NO ES UN AGENTE CONVENCIONAL. En lugar de vestir trajes elegantes y disponer de aparatos de última tecnología, utiliza sus puños (y cualquier arma de fuego que caiga en sus manos) para llevar a cabo peligrosas tareas de espionaje. Seguro que si habéis visto las películas o habéis leído alguna de las novelas de Robert Ludlum, ya sabéis a qué nos referimos.

En esta ocasión, viajamos desde Marsella a París, pasando por Suecia y Lituania, con la difícil misión de recuperar nuestra memoria. Y lo que nos espera en todos estos niveles es una sucesión interminable de enemigos (terroristas, policías, agentes del gobierno...) que nos entretienen con tiroteos, peleas y persecuciones sin descanso.

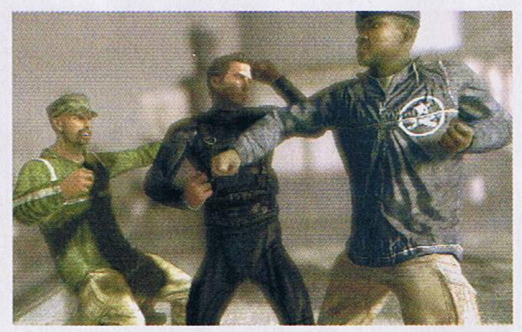
EL SISTEMA DE CONTROL ES MUY SIMPLE. Para disparar contamos con la clásica perspectiva desde el hombro (con un punto de mira bastante impreciso) mientras que los combates se libran mediante combos de dos botones. Con cada golpe que encajamos, nuestra barra de adrenalina se llena para que podamos hacer ataques especiales, utilizando los elementos del entorno.

Las situaciones más espectaculares (carreras por los tejados, maniobras suicidas o saltos en paracaídas) se resuelven mediante secuencias en las que tenemos





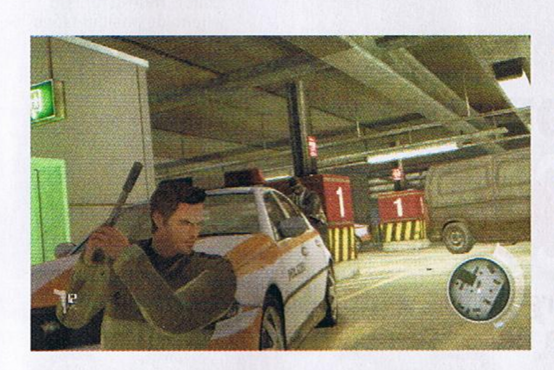
PODEMOS LLEVAR dos armas al mismo tiempo, una pistola y un arma de dos manos: escopeta, ametralladora o fusil.

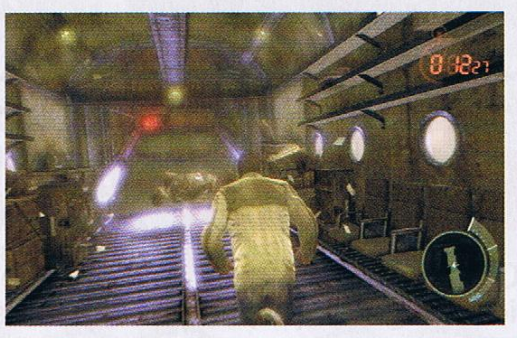


EL MEDIDOR DE ADRENALINA nos permite realizar golpes especiales, usando el entorno, y disparos de gran precisión.



EL INSTINTO BOURNE nos muestra (por un poco de adrenalina) nuestros objetivos y la situación de algunos enemigos.





que pulsar los botones del pad en el momento adecuado. Este sistema de juego es accesible para todo el mundo, aunque hace que nos sintamos como si estuviésemos viendo una película interactiva, en lugar de protagonizar un juego. Esta "pasividad" y el hecho de que Bourne no tenga el aspecto de Matt Damon, son los puntos negros de una aventura, que, por lo demás resulta bastante espectacular y divertida.

LA ACCIÓN NO SE DETIENE

Como en las películas, Jason Bourne tiene que superar el acoso constante de policías, mercenarios y agentes del gobierno, y para ello usa todos los recursos a su alcance:



EN UNA AZOTEA DE MARSELLA nos enfrentamos, a puñetazos, contra este "mastodonte".



LA EMBAJADA DE EE.UU. en Suiza sirve como escenario de una persecución por las azoteas.



POR LAS CALLES DE PARIS protagonizamos una enorme persecución montados en Mini.



EN EL MUSEO Bourne se encarga de escuchar una conversación sin ser detectado.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES MUY ESPECTACULAR,** sobre todo los combates y la persecución al volante del Mini.
- **EL SISTEMA DE CONTROL** es accesible y nos permite hacer golpes complicados con un par de botones.

lo peor

- **PUEDE VOLVERSE REPETITIVO,** y abusa de las secuencias interactivas.
- **NO TIENE LA LICENCIA** de Matt Damon como Bourne, lo que habría redondeado su aspecto.

alternativas

Si os gustan los juegos de espionaje, no podéis pasar por alto **«Metal Gear Solid 4»**, que acaba de salir para PS3 y es muy superior a «La Conspiración de Bourne» en todos los sentidos. Tanto en la consola de Sony como en Xbox 360, tenéis **«Splinter Cell DA»**, que también es un gran juego de infiltración y además se encuentra a precio reducido.

- **GRÁFICOS** Gracias al motor "Unreal 3", los modelos están detallados y los escenarios son muy realistas. Las animaciones de combate se salen. **89**
- **SONIDO** El doblaje al castellano es casi perfecto, aunque la banda sonora y los efectos de sonido se quedan en un segundo plano. **88**
- **DURACIÓN** El juego ronda las 10 horas de duración, pero no tiene modos multijugador, ni extras "jugosos" que nos animen a repetir. **80**
- **DIVERSIÓN** Además de un buen guión, «Bourne» ofrece un ritmo muy ágil, aunque da la sensación de que somos meros observadores. **82**

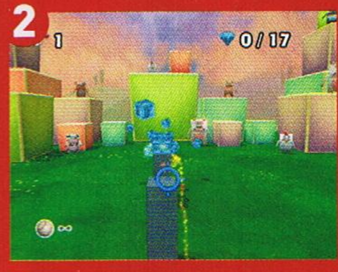
PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Las aventuras de Bourne conservan en nuestra consola todas las virtudes de las películas: localizaciones variadas, un ritmo frenético, un argumento interesante... Sin embargo, en su afán por mantenerse fiel a los films, «La Conspiración de Bourne» abusa de las secuencias interactivas (en las que nos limitamos a pulsar botones en el momento adecuado) y en algunos momentos convierte a los jugadores en simples espectadores. Una pena, ya que cuenta con una gran realización.

■ PUZZLE ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+







NO TE BLOQUEES

Para sacar todo el partido a este juego, presta mucha atención a estos consejos, ya que la estrategia a la hora de jugar también tiene su miga

1. LOS TIPOS DE BLOX. Conocer el tipo de bloque al que estamos disparando es importante. Dependiendo de cuál sea, tendremos que optar por un tipo de disparo u otro.

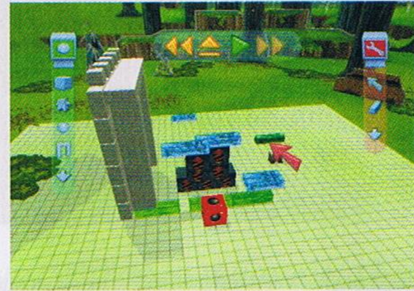
2. APUNTAR. Con un puntero señalamos dónde queremos apuntar, y con el botón A bloqueamos el punto de mira para disparar. Podemos girar la pantalla usando en botón B

3. LANZANDO LA BOLA. Usando el Wiimote como si fuera una bola de verdad, lanzamos los objetos donde queramos. También podemos ajustar la fuerza que llevará el disparo.



MUCHA DIVERSIÓN es lo que encontramos en este juego en el que tenemos que darle al coco para derribar montones de bloques.





HAY TRES MODOS DE JUEGO, Aventura, Explorar y Fiesta, que dan para mucho rato jugando. Pero si queréis más, podéis echarle imaginación y curraros vuestros propios niveles en el Editor, muy completo y lleno de posibilidades a la hora de crear.

DESBLOQUEA LA DIVERSIÓN

BOOM BLOX

¿Quién nos iba a decir que Spielberg se iba a interesar por los videojuegos y que, además, lo iba a hacer tan bien?

EL INGENIO DE STEVEN SPIELBERG al servicio de los videojuegos. Eso es lo que encontramos en este título, cargado de imaginación, colorido, humor y bloques, muchos bloques. Porque en eso consiste todo, en derribar bloques usando el mando de Wii a modo de bola. Y es que como si fuéramos un jugador de beisbol, tenemos que lanzar pelotas, bolas explosivas, bolos, etcétera, para despejar de bloques (aquí llamados Blox) unos escenarios de lo más variado. Entre los Blox los hay de todo tipo: de piedra, con puntos, químicos, de hielo... En función de cuáles encontremos, usamos una estrategia u otra, porque pensar qué hacer también es importante.

➔ HAY TRES MODOS DE JUEGO: "Explorar" nos permite derribar bloques en seis categorías; "Aventura" consta de tres niveles, cada uno con ocho subniveles, que forman un modo historia; "Fiesta" es el modo multijugador, y en él podemos jugar contra los colegas o cooperando con ellos en un mismo nivel. También existe un modo "Crear", en el que diseñamos nuestros propios escenarios. Entre todos hay más de 300 niveles muy originales, adictivos y divertidos, que convierten a este juego en uno de los mejores de su género para Wii. HC

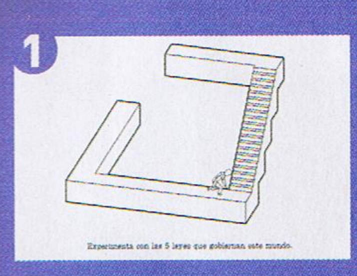
NUESTRO VEREDICTO

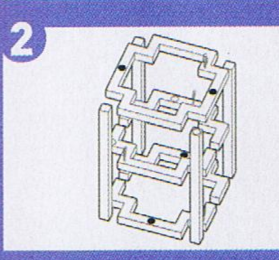
GRÁFICOS	80
SONIDO	87
DURACIÓN	83
DIVERSIÓN	90

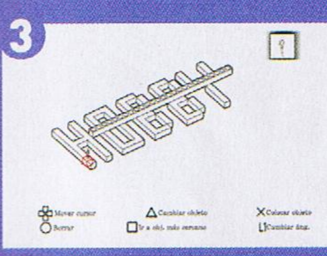
Valoración El juego presenta una idea muy original, y lo mejor de todo es que la exprime al máximo. Es divertido, adictivo y está cargado de posibilidades. No lo dejéis escapar.

PUNTUACIÓN FINAL 88

■ PUZLE ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 9,99 € (PS3) / 7,99 € (PSP) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+

1


2


3


FORMAS DE EVADIRSE

El elemento más sorprendente de este juego es el relacionado con los RPG, de cuyo estilo ha copiado algunas posibilidades:

1. **EL TUTORIAL** nos enseña las leyes básicas de este mundo y nos reta a superar los primeros puzles de entrenamiento, para coger soltura.
2. **LOS NIVELES** se pueden jugar en orden aleatorio y seleccionando el que prefiramos. También podemos probar los descargables cuando queramos.
3. **HAY UN EDITOR** que nos permite crear y probar nuestros propios niveles, aunque requiere bastante control de la perspectiva hacer una fase "decente". ¿Os suena de algo este logotipo?



PARA SUPERAR LOS LABERINTOS que propone este juego vais a tener que devanaros los sesos. Seguro que alguien se "pica" para ayudaros a buscar el camino.

¿UN JUEGO DIFÍCIL? SEGÚN COMO SE MIRE...

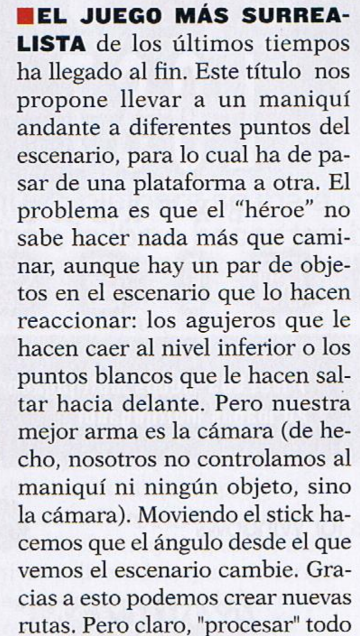
ECHOCHROME

"Caminante, no hay camino, se hace camino al andar". Eso dice el poema de Antonio Machado, pero este juego opina que el camino se hace moviendo la cámara...



MANIQUÍ →

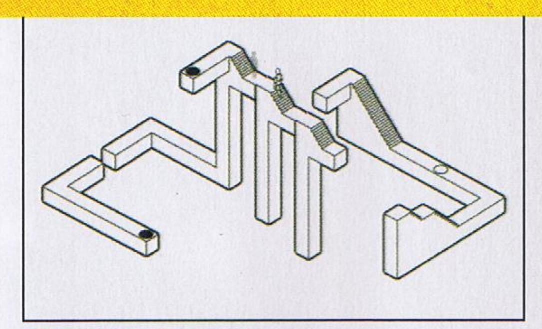
Desde luego, no es un protagonista al uso. Su único objetivo es llegar a los puntos clave de cada nivel. Y aunque ponga pose de pensar, ese trabajo es cosa nuestra...



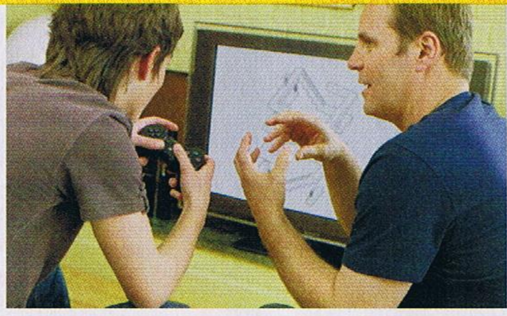
■ **EL JUEGO MÁS SURREALISTA** de los últimos tiempos ha llegado al fin. Este título nos propone llevar a un maniquí andante a diferentes puntos del escenario, para lo cual ha de pasar de una plataforma a otra. El problema es que el "héroe" no sabe hacer nada más que caminar, aunque hay un par de objetos en el escenario que lo hacen reaccionar: los agujeros que le hacen caer al nivel inferior o los puntos blancos que le hacen saltar hacia delante. Pero nuestra mejor arma es la cámara (de hecho, nosotros no controlamos al maniquí ni ningún objeto, sino la cámara). Moviendo el stick hacemos que el ángulo desde el que vemos el escenario cambie. Gracias a esto podemos crear nuevas rutas. Pero claro, "procesar" todo esto es complicado, por lo que el juego nos da la opción de parar al maniquí para pensar. Ojo, los niveles son contra reloj, así que tampoco os detengáis mucho.

→ **LA PERSPECTIVA** puede causar que, por ejemplo, una columna de delante de nosotros tape algún obstáculo. Al cambiarla podemos lograr que ese obstáculo desaparezca y el maniquí camine como si ahí no hubiera nada. Además, si parece que vamos a caer al vacío podemos mover la cámara para que otra plataforma dé la sensación de estar por debajo, y el maniquí caerá sobre ella como si efectivamente la plataforma estuviera ahí. Quizá os resulte un poco lioso, pero es que para comprender el juego (que se basa más en el engaño de la perspecti-

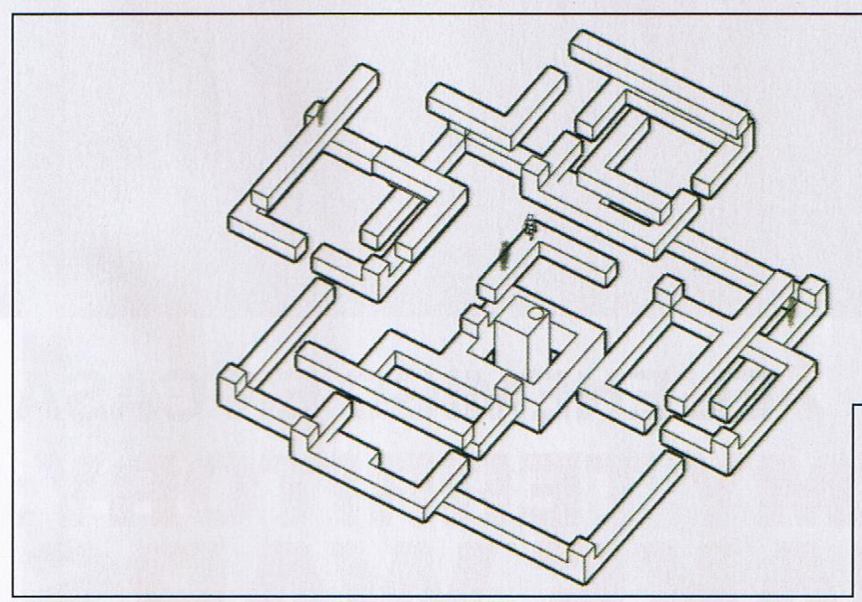




LOS ELEMENTOS DEL JUEGO son pocos: nuestro héroe, plataformas, círculos para saltar y caer y las metas.

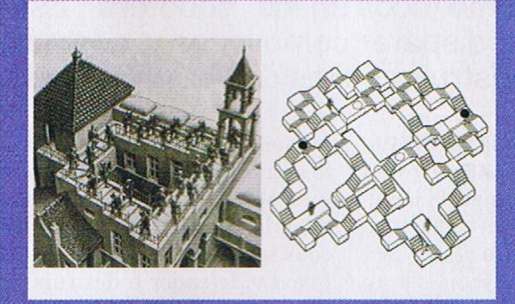


EL CONTROL de la cámara es con el stick. En PS3, podemos usar también el sensor de movimiento de Sixaxis.

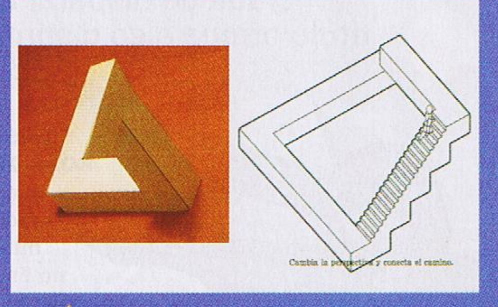


LOS MAPAS se dividen en categorías. Los del tipo A son muy sencillos, pero a partir del tipo D se vuelven muy, muy intrincados...

¿EN QUÉ SE INSPIRA «ECHOCHROME»?



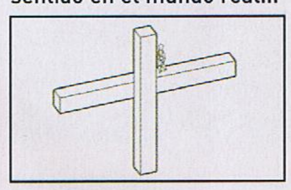
EL ARTISTA M.C. ESCHER dibujó caminos que, como aquí, no tienen sentido si se miran a fondo.



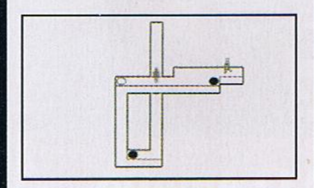
EL TRIÁNGULO DE PENROSE es una figura imposible. Al mover la cámara logramos efectos ópticos similares.

LAS NORMAS

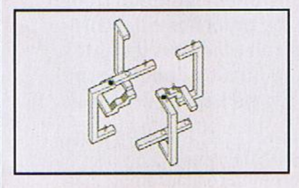
Para superar los retos del juego hay que comprender las normas por las que se rige el juego y que, en todo caso, tienen que ver con el movimiento de la cámara. Eso no quiere decir que estas normas tengan sentido en el mundo real...



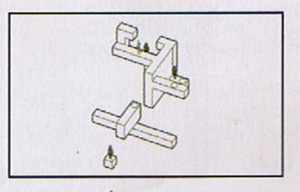
SI SE TAPA algún elemento del escenario, es como si ese elemento no existiera.



SI DOS CAMINOS parecen juntos por la perspectiva, es como si realmente estuvieran juntos.



LA ALTURA relativa a la que están los caminos depende del ángulo desde los que se mire.



EL MANIQUÍ siempre gira a la izquierda cuando le es posible. Si no puede, anda en línea recta.

va que en la física real) hay que jugarlo. Todo en él es diferente y minimalista, como demuestran los asépticos gráficos, sin color ni distracciones. Por cierto, para que no haya dudas os comentamos que la versión en PS3 sólo se puede comprar por descarga desde PS Store. En el caso de PSP se puede comprar por descarga o en UMD (trae más niveles y vale 29,99 €). Sea como sea, probadlo. Soñaréis con él cada noche. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES MUY ORIGINAL** en su planteamiento y en su estética tan "extrema". Seguro que os atrapa.
- **LAS DESCARGAS** y el editor alargan su vida hasta el infinito. Un valor seguro para este verano.

lo peor

- **LOS NIVELES AVANZADOS** resultan extremadamente difíciles. Vale que uno es de letras, pero...
- **LA MÚSICA PUEDE CANSAR** si jugamos mucho. Demasiados violines para nuestro gusto.

alternativas

En ambas consolas podemos encontrar versiones de **«Lemmings»** y **«Worms»**, que también ponen a prueba vuestra visión espacial, pero de forma un poco más desenfadada. Tampoco os perdáis los descargables **«Super Rub a Dub»** **«Go! Puzzle»** para PS3 o el sesudo **«Chessmaster»** (de ajedrez) en PSP.

- **GRÁFICOS** Increíblemente arriesgados, apuestan por la funcionalidad sin ningún tipo de distracción. En ese sentido, nada que reprocharles... **80**
- **SONIDO** Música de cuerda, que al principio relaja pero puede hacerse un poco pesada. Los efectos, a tono con la idea minimalista. **79**
- **DURACIÓN** Por defecto incluye 56 niveles (la versión en UMD de PSP es mayor, con 228), editor y fases descargables. Una gran inversión. **92**
- **DIVERSIÓN** Es original, sencillo en el manejo, estimulante y adictivo como pocos. Eso sí, los niveles difíciles no están al alcance de todos. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Valorar este juego es como intentar ponerle una nota al concepto del sudoku o el ajedrez. Una cosa está clara: es el juego más original de ambas consolas y lleva su propuesta hasta el final. Precisamente, en su estética y su planteamiento está su grandeza: no hay artificios, sólo estamos nosotros frente a cada puzle. En ese sentido, puede que no guste a los que pasen de tanta sobriedad, pero en ese caso se perderían un título único en su especie y muy "enganchante". El juego que vuestras neuronas esperaban.

■ SHOOTER ESTRATÉGICO ■ ID SOFTWARE ■ 1 - 16 JUG. ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+







LA LLAMADA DEL DEBER

Las misiones del juego tienen lugar en entornos diferentes y muestran objetivos distintos, aunque nuestra labor tiene siempre puntos en común:

1. **NOS DESPLEGAMOS** en los puntos de aparición de nuestra facción. Cuanto más territorio conquistemos, más puntos de aparición dominaremos.
2. **HAY OBJETIVOS SECUNDARIOS** que podemos cumplir para obtener recompensas para las misiones siguientes (mejor armamento, más efectividad o puntos de aparición).
3. **NUESTRAS METAS PRINCIPALES** consisten en hackear puestos enemigos, destruir objetivos o impedir que los enemigos hagan lo propio con nosotros.



LA TIERRA ESTÁ AMENAZADA por los Strogg, que quieren aprovechar sus recursos. Pero los soldados de la FDG no van a permitirlo. ¿De qué lado vais a estar?.

EL ENEMIGO EN CASA

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Nada de disparar como locos en los "shooters". Este título ofrece algo distinto: disparar como locos y, además construir cositas de vez en cuando

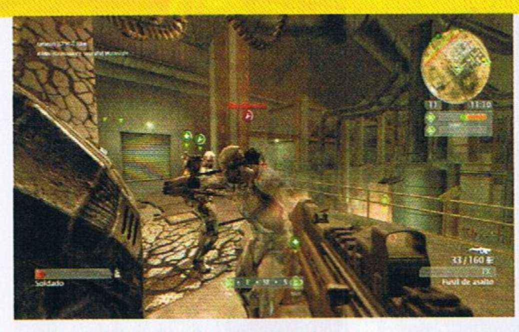
LA SAGA DE DISPAROS «QUAKE» regresa con un giro inesperado en su planteamiento. Esta vez no encarnamos a un marine en su lucha contra los aliens, sino que tomamos parte en la guerra entre los humanos (con el ejército llamado FDG) y los malvados Strogg, para averiguar quién se queda con la Tierra. Podemos controlar a cualquiera de los dos bandos y, dentro de ellos, elegimos entre soldados de diferentes oficios: médicos/técnicos, soldados encubiertos, ingenieros... Cada uno posee habilidades únicas. Por ejemplo, los médicos son imprescindibles para sanar a los compañeros, mientras que los ingenieros pueden construir nuevas estructuras de ataque. A lo largo de cada misión tenemos tres objetivos principales que cumplir (por lo general, suelen consistir en llegar a un punto del mapa y defender o destruir un emplazamiento), cada uno de los cuales sólo puede ser completado por una clase concreta de soldado. Una vez se cumplen los tres objetivos concluye la misión.

→ **TENEMOS 12 ESCENARIOS DIFERENTES,** que se distribuyen por todo el planeta. Éstos sirven para el modo Campaña y también para el multijugador (no se puede jugar a pantalla partida, pero sí online y en una red local). Esto ocasiona que el juego se quede bastante escaso en cuanto a posibilidades y modos (el único extra es un corto tutorial, que par

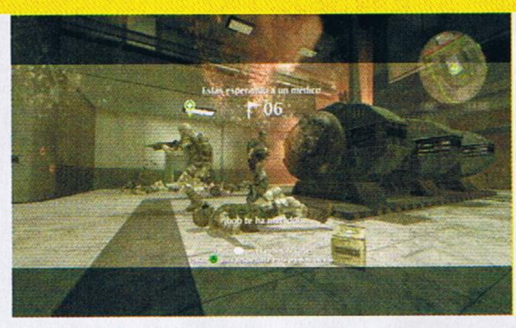
STROGG →

Estos alienígenas tan poco agraciados llevan fastidiando a los humanos desde «Quake II». Ahora, podemos decidir si luchamos con o contra ellos.

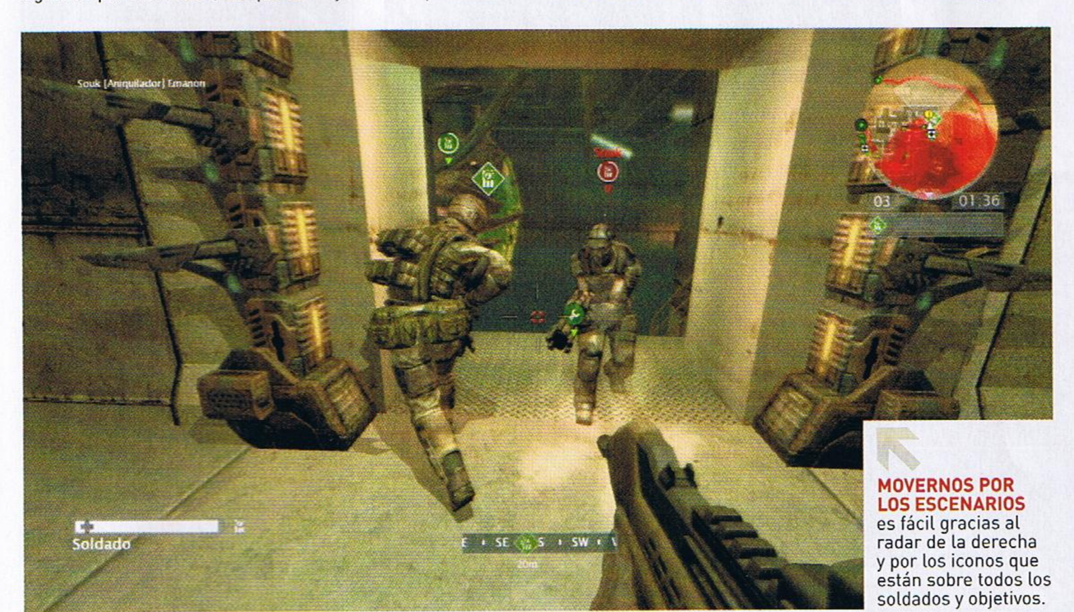




LOS PUNTOS CLAVE DE CADA NIVEL suelen estar bien vigilados por los rivales, así que es mejor ir acompañados.



LOS COMPAÑEROS están ahí para ayudarnos. Podemos dar órdenes sencillas en plan "curadme" o "venid conmigo".



MOVERNOS POR LOS ESCENARIOS es fácil gracias al radar de la derecha y por los iconos que están sobre todos los soldados y objetivos.

DOS FACCIONES EN GUERRA



LA FDG tiene un amplio rango de vehículos de tierra y armamento pesado, pero tardan mucho en recargar.



LOS STROGG son rápidos y tienen armas más avanzadas, aunque su resistencia es bastante menor.

VEHÍCULOS

Uno de los puntos fuertes del juego es el uso de un montón de vehículos distintos que encontramos dispersos. Ambos bandos tienen los suyos propios, pero aquí tenéis un resumen de los que hay:



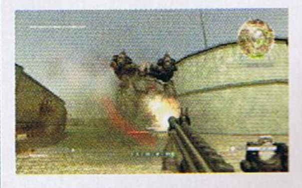
EN TIERRA hay quads, furgos con ametralladoras... Los FDG tienen más vehículos.



PARA AIRE hay varias aeronaves pero también el Icarus de los Strogg: liviano y versátil.



PARA EL AGUA tenemos pocas opciones. El Platipus de los FDG es una buena alternativa.



LOS ACORAZADOS son muy resistentes y tienen potencia de fuego, pero son bastante lentos.

colmo es un simple video en la versión PlayStation 3), lo que repercute en su esperanza de vida. No obstante, los escenarios son gigantescos y están llenos de vehículos, y se unen al amplio abanico de armas y habilidades que tiene cada soldado. Es una pena que falten opciones y que el apartado técnico sea discretito, porque el planteamiento del juego se mostraba bastante más atractivo de lo que ha sido el resultado final.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **HAY VARIEDAD DE ARMAS,** oficios y vehículos para utilizar. Dominarlo todo os llevará tiempo.
- **LOS ESCENARIOS** son grandes y están plagados de rutas, además de algún objetivo secundario.

lo peor

- **ES MUY REITERATIVO** en su desarrollo. Además, no hay demasiadas misiones para escoger.
- **LOS GRÁFICOS** parecen de la generación pasada. Y el tiempo de carga para cada nivel es alto...

alternativas

En Xbox 360 podéis encontrar **«Quake IV»** a precio reducido. Su desarrollo es el de un "shooter" de tipo convencional. Si buscáis otros juegos de disparo con planteamiento estratégico, este mes sale **«Battlefield: Bad Company»** en ambas consolas. Tampoco os perdáis **«Unreal Tournment III»** o el genial **«Call of Duty 4»**.

- **GRÁFICOS** Los paisajes lucen bastante y algunos efectos no están mal, pero las texturas y los personajes parecen más bien de PlayStation 2. **69**
- **SONIDO** Las voces en castellano cumplen con su cometido, pero los efectos y la música (casi inexistente) pasan del todo desapercibidos. **71**
- **DURACIÓN** Hay 12 misiones que se pueden superar con ambos bandos. Luego, sólo quedan duelos multijugador en los mismos niveles. **76**
- **DIVERSIÓN** Hay variedad de clases, vehículos y habilidades. Podemos escoger varias rutas. Eso sí, nuestros objetivos son reiterativos. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 76

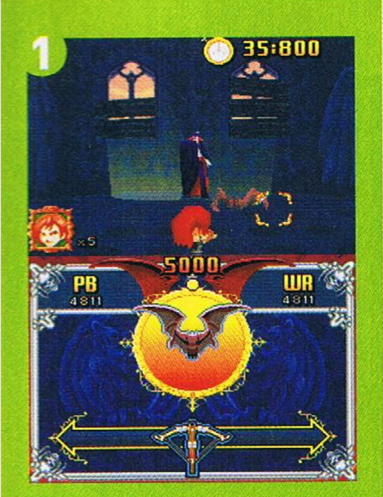
valoración

Nunca está de más apostar por juegos de disparo con algo de "miga" en la jugabilidad, por lo que esperábamos con ansias este título. La idea de ofrecer partidas estratégicas está ahí, pero es verdad que las partidas son planas porque casi todos los objetivos consisten en lo mismo y apenas hay opciones de juego. Aún así, los que busquéis disparos en línea junto a los colegas apreciaréis sus bonanzas, que sin duda son más evidentes en multijugador. Un juego apañado, pero que podía haber llegado más lejos.

DAVID MARTÍNEZ



■ DEPORTIVO ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 37,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+







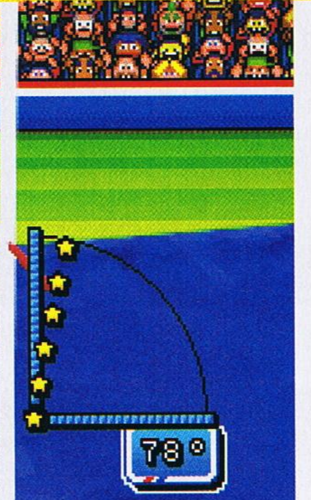
UN RÉCORD DE EXTRAS

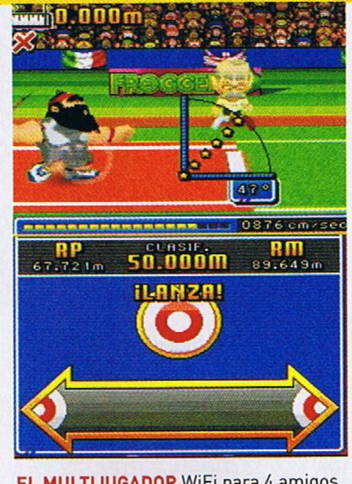
Los objetos desbloqueables son el gran aliciente de este cartucho:

1. **LOS PERSONAJES SECRETOS**, como Simon Belmont o Pentarou, tienen sus propias pruebas "personalizadas".
2. **LAS ESTRELLAS DORADAS** marcan nuestro progreso en el juego. Se consiguen al batir un récord.
3. **LOS TRAJES** de cada personaje, como este disfraz rockero, añaden un toque simpático, aunque no sirven para mejorar nuestras habilidades.

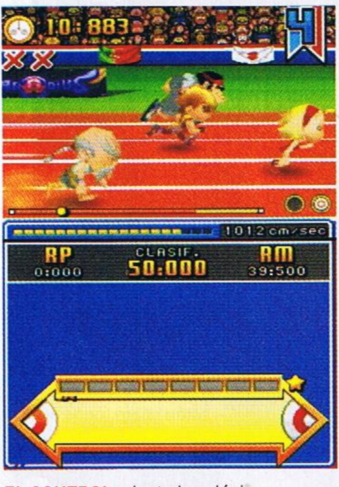


LAS 24 PRUEBAS disponibles hacen un recorrido por los eventos más importantes de los Juegos Olímpicos.





EL MULTIJUGADOR WiFi para 4 amigos es el modo más entretenido del juego.



EL CONTROL adapta los clásicos "machacabotones" a la pantalla táctil.



EL APARTADO gráfico es muy simpático, con personajes de aspecto "super deformed".

PON EN FORMA TUS DEDOS

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Para conseguir el oro olímpico tendremos que sudar, aunque sea porque no paramos de mover el stylus sobre la pantalla táctil.

■ **DOS MESES ANTES DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS** ponemos a prueba nuestras habilidades atléticas gracias a este cartucho, que recupera el sabor de los clásicos "machacabotones". En total podemos participar en 24 pruebas, desde los 100 metros lisos al triple salto o la halterofilia, que se dividen en minijuegos de coordinación y resistencia.

La selección de personajes es uno de los grandes alicientes del nuevo «Track & Field». Además de los 8 deportistas originales (de aspecto "cabezón") podemos desbloquear 10 atletas, entre los que se cuentan estrellas de otros juegos de Konami como Simon Belmont, de «Castlevania», Pyramid Head, de «Silent Hill», o Snake.

→ **EL MODO CARRERA NOS RECOMPENSA** con nuevas pruebas (algunas más divertidas que otras) trajes y personajes a medida que vamos mejorando nuestras marcas. Sin embargo, el sistema de control, que se reduce a mover el stylus a toda velocidad de un lado a otro de la pantalla táctil, termina por cansarnos. El multijugador WiFi, con un máximo de cuatro participantes simultáneos, resulta mucho más entretenido, y es capaz de engancharnos durante muchas tardes, al menos hasta que comiencen las verdaderas olimpiadas de Beijing.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	76
DURACIÓN	81
DIVERSIÓN	80

Valoración El multijugador, los personajes ocultos y los extras son los mayores alicientes de un juego simpático, pero cuyo sistema de control estilo "machacabotones" puede llegar a cansar.

PUNTUACIÓN FINAL 80

■ SHOOT'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 24 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: 26 de junio ■ 16+









LA GUERRA está retratada con sentido del humor en este "shooter", que nos permite movernos con total libertad, usar vehículos y destruir los escenarios.

SOLDADOS DE FORTUNA

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Hay quien dice que en las guerras no hay ganadores, pero eso es porque no se han encontrado con un cargamento de oro enemigo.

LIBERTAD EN EL FRENTE

La saga «Battlefield» destaca por la libertad de acción que nos ofrece en medio de la batalla. Esto es una pequeña muestra de lo que nos espera en el juego:

1. RECORREMOS LIBREMENTE unos escenarios enormes, a pie o al volante de cualquier vehículo que nos encontremos en el campo de batalla.

2. PODEMOS DESTRUIR cualquier construcción que nos encontremos en los escenarios si contamos con suficiente potencia de fuego.

3. TAMBIÉN SE USAN HERRAMIENTAS para arreglar los vehículos dañados o para señalizar objetivos a los satélites y a los bombarderos.

MARLOW

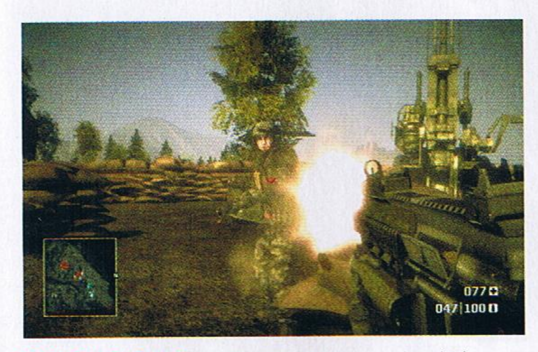
El protagonista del modo historia es este recluta, recién llegado a la compañía B, que ha descubierto un cargamento de oro en manos de las tropas enemigas.

■ **LOS SOLDADOS DE LA COMPAÑÍA B** están acostumbrados a que se les trate como "carne de cañón". Por eso no es de extrañar que arriesguen sus vidas para hacerse con las reservas de oro del enemigo y así puedan retirarse de la vida militar. Nosotros encarnamos al recluta Marlow, el último "fichaje" de la compañía, a quien debemos acompañar, en primera persona, en esta peligrosa misión.

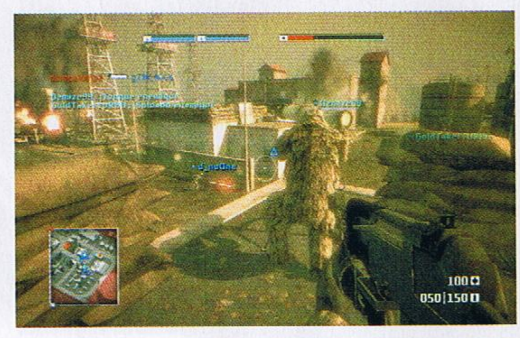
El campo de batalla está localizado entre Europa del Este y Oriente Medio. Todos los escenarios tienen un tamaño enorme y un diseño abierto, que alterna bosques con zonas urbanas e industriales. Por eso tenemos la posibilidad de montar en vehículos de todo tipo (como jeeps, tanques o helicópteros) para movernos de un lado a otro con mayor velocidad. Además, las 29 armas disponibles tienen potencia de fuego suficiente como para volar por los aires cualquier parte del decorado. Esta "fragilidad" nos permite plantearnos cada nivel de formas diferentes: podemos usar las puertas o abrir boquetes con el lanzagranadas, disparar con un rifle de precisión o demoler la pared para dejar a nuestros enemigos al descubierto, etc.

→ **EL MODO ONLINE, PARA HASTA 24 JUGADORES,** aprovecha todas estas posibilidades estratégicas. Además, nos permite escoger entre cinco tipos de soldado (con





TODAS LAS ARMAS cuentan con un disparo secundario (lanzagranadas) o con mejoras en la mira o el silenciador.

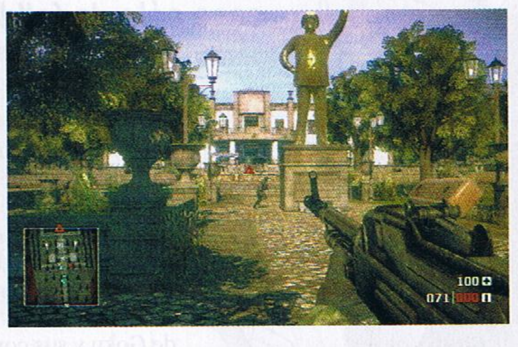


EL MODO ONLINE nos permite escoger 5 tipos de soldado, comprar mejoras y subir de rango, como «Call of Duty».



LOS ESCENARIOS están ambientados en Europa del Este y Oriente Medio. Todos esconden armas coleccionables y cajones de oro.





LA GUERRA MOTORIZADA

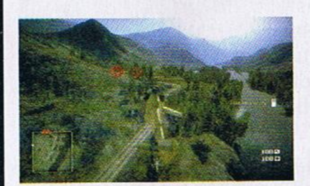
Cada vez que encontramos un vehículo (hay más de una decena) podemos pilotarlo o situarnos en una de las torretas. También están disponibles en el modo multijugador:



EL HUMVEE es el jeep más equilibrado: rápido, resistente y con una ametralladora del 50.



A BORDO DE LA LANCHA nuestros compañeros ocupan las torretas mientras pilotamos.



EL HELICÓPTERO resulta más difícil de controlar, pero tiene mayor potencia de fuego.



EL TANQUE más sofisticado sólo está disponible en el desierto, en la última misión del juego.

habilidades exclusivas) y cuenta con un sistema de rangos y armas desbloqueables muy similar al que hemos visto en «Call of Duty 4».

Lamentablemente, el sistema de puntería resulta bastante inestable (incluso utilizando la mira propia de cada fusil) y los escenarios tampoco son muy variados. Son estos pequeños fallos, los que impiden que el nuevo «Battlefield» alcance la altura de otros "shooter" bélicos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **PODEMOS DESTRUIR LOS ESCENARIOS** para abrir caminos o eliminar a los enemigos cubiertos.
- **EL MODO ONLINE** es muy profundo, gracias a un sistema de rangos y armas desbloqueables.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** no es gran cosa, sobre todo la IA y el diseño de los enemigos.
- **EL CONTROL** es bastante duro, y algunas armas vibran tanto que resulta imposible apuntar.

alternativas

«Call of Duty 4» es muy superior a «Bad Company» tanto en los apartados técnicos como en su desarrollo. Si lo que os atrae es el modo online, **«Halo 3»** en Xbox 360 y **«Resistance»** en PS3 cuentan con un multijugador más variado y divertido. La anterior entrega, **«Battlefield 2»**, se encuentra disponible a precio reducido.

- **GRÁFICOS** Los escenarios son amplios y se pueden destruir, aunque el diseño de los enemigos se repite y no está muy detallado. **82**
- **SONIDO** El doblaje al castellano y los efectos de sonido envolventes destacan por encima de unas melodías escasas, pero resultonas. **84**
- **DURACIÓN** El modo historia (dividido en siete misiones) se termina en unas 6 horas, aunque se apoya en un multijugador muy profundo. **83**
- **DIVERSIÓN** El sentido del humor del modo historia y las posibilidades del multijugador quedan empañados por un control impreciso. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 81

valoración

Como si estuviéramos en un campo de batalla real, «Bad Company» nos da la oportunidad de deambular libremente por unos escenarios enormes, pilotar cualquier vehículo que encontremos y, lo que es mejor, reducir a escombros las construcciones enemigas. Esta libertad de acción, unida a un espectacular modo online para 24 jugadores, es lo mejor de un "shooter" que sufre por culpa de una puntería mal ajustada. Si ya estáis cansados de los juegos de "pasillos", dadle una oportunidad a este original planteamiento.

■ LUCHA ■ BANDAI - NAMCO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+



LOS VILLANOS MÁS PODEROSOS vuelven a amenazar la paz del Universo. Goku y sus amigos han de derrotarlos por primera vez en la nueva generación.

REINVENTANDO A GOKU

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

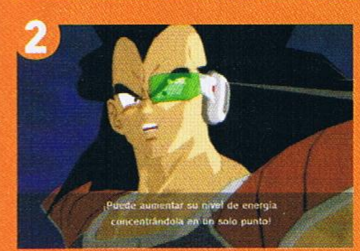
Pasar por el quirófano para mejorar el aspecto no es cosa sólo de folklóricas. Los Guerreros del Espacio regresan, pero lo hacen con un "look" renovado.

■ **LOS GUERREROS SUBEN DE NIVEL** y se estrenan al fin en las consolas de nueva generación. En este juego, heredero de la saga «Budokai», hemos de derrotar a los malos de "Dragon Ball Z" (abarca las sagas de Freezer y Cell), usando las artes marciales de Goku y sus compañeros.

Como en los títulos previos, los combates son en 3D y tenemos libertad para volar, esprintar o fintar a placer. Todos los luchadores tienen sus ataques característicos y pueden transformarse en mitad del combate. Además de una barra de salud tenemos otra de energía, que se rellena sola y sirve para lanzar las ondas de energía. También hay otra de cansancio que al llenarse (debido al abuso de los golpes y movimientos más potentes) nos deja agotados por unos segundos. Para dar más variedad, se han incluido las "piezas dramáticas", unos eventos que se activan en mitad de un combate y reproducen partes de la serie, lo que sirve para darnos cierta ventaja (más energía, repeler un ataque, etc).

→ **LA EVIDENTE MEJORÍA EN LOS GRÁFICOS** es la principal diferencia con los juegos anteriores. Los personajes están mucho más detallados y son más expresivos (sonríen, gritan o ponen muecas de dolor) y hay algunos efectos gráficos como el "motion blurring" (la imagen se desenfoca para dar sensación de velocidad) que mejoran bastante el acabado. Además, se ha incluido un modo

1


2


3


LUCHA AL ESTILO SAIYANO

El sistema de combate no ha cambiado demasiado respecto a los juegos previos, pero hay un par de "señas distintivas" de los combates que conviene resaltar:

1. **LA CHISPA DE KI** se activa al acumular energía y sirve para realizar ataques potentes por un rato.
2. **LAS PIEZAS DRAMÁTICAS** aparecen al cumplir ciertos requisitos y mejoran nuestras características físicas.
3. **LAS ONDAS** de energía están disponibles en cualquier momento. También se pueden chocar, lo que da lugar a estos espectaculares duelos.

TRUNKS →

El hijo de Bulma y Vegeta viajó al pasado para acabar con los androides. En este juego es uno de los héroes más poderosos, gracias a su espada y su estado de Super Saiyano.

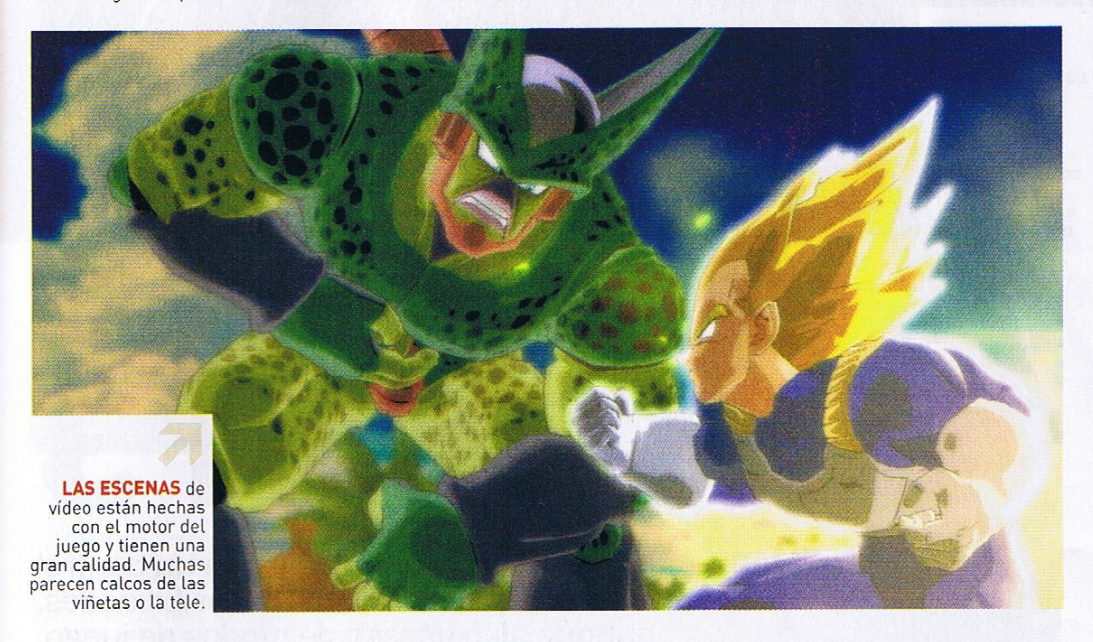




LOS ATAQUES energéticos y los movimientos son clavados a los del original. Aquí está Ten Shin Han tirando un Dodonpa.



LAS TRANSFORMACIONES se pueden usar en mitad de un combate para mejorar nuestra capacidad de ataque.



LAS ESCENAS de vídeo están hechas con el motor del juego y tienen una gran calidad. Muchas parecen calcos de las viñetas o la tele.

LOS MODOS DE JUEGO

El modo Versus (con opción online incluida) os va a robar mucho tiempo de juego, pero hay un par de modos aparte que tienen su miga. Aquí los veis más a fondo:



CRÓNICAS Z es el modo "Historia". Al superar combates liberamos nuevos capítulos. Algunos son optativos y todos tienen 5 niveles de dificultad.



EL MODO PRUEBA se divide en Supervivencia, Contrarreloj y Puntos de Batalla. Este va de superar combates "del tirón" para batir récords de puntos.







LOS MALOS del título son los más importantes de cada saga: Freezer (izquierda) y Cell tienen todas sus fases. Hay un par de invitados que vienen de las pelis, como Broly (centro) o Bardock (derecha), el padre de Goku.

Versus online y ya no hace falta cargar energía para atacar ni "fijar la vista" sobre el rival, por lo que los combates son más rápidos que antes. En el lado negativo, los escenarios no son destructibles (aunque se puede mandar al rival al cielo de un golpe) y la cifra de luchadores, 21, es ridícula frente a los 160 que tenía «Budokai Tenkaichi 3». Aun así, las peleas, plagadas de los tópicos de la serie, van a gustar a los fans. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL PARECIDO CON LA SERIE es asombroso. ¡A veces es hasta más espectacular que los capítulos!

EL CONTROL es más fácil de asimilar que el de juegos previos. Se puede pelear con soltura pronto.

lo peor

HAY POCOS LUCHADORES en comparación con los juegos anteriores. ¿Por qué no aparece Bu?

ALGUNAS PIEZAS DRAMÁTICAS son demasiado largas y "cortan el rollo" del combate.

alternativas

El mejor juego de lucha en ambas consolas es **«Virtua Fighter 5»**, que se queda por encima en opciones y profundidad. Si vuestra PS3 tiene retrocompatibilidad, probad **«Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3»**, que es menos vistoso pero tiene muchísimos más luchadores. Si lo vuestro es 360 y queréis ver otras obras de Toriyama, probad el RPG **«Blue Dragon»**.

GRÁFICOS La reproducción de los personajes y su expresividad sorprenden gratamente, pero los golpes son reiterativos. 82

SONIDO De nuevo, voces en inglés y japonés, a cargo de los actores originales. La música es genérica, pero da muy bien el pego. 79

DURACIÓN Unas 5 horas para el modo historia, además de un agradecido Versus, Online y tres retos extra que no enganchan demasiado. 81

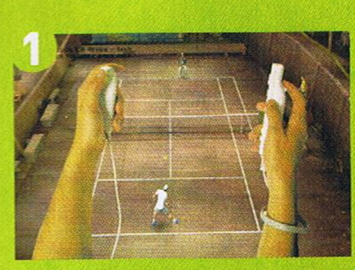
DIVERSIÓN Hay un buen equilibrio entre fidelidad a la serie y dinamismo, si bien los combates contra la CPU son un poco reiterativos. 80

PUNTUACIÓN FINAL 80

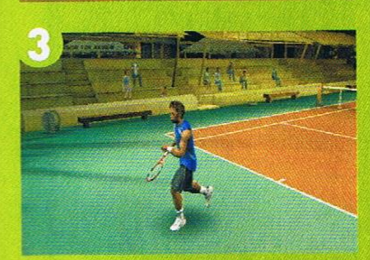
valoración

Este juego da una sensación rara respecto a la saga «Budokai». Por un lado avanza, al mejorar los gráficos o incluir online, pero por otro retrocede al bajar el número de luchadores y eliminar opciones (no hay lucha bajo el agua, ni escenarios destructibles, ni Torneo), en lo que parece un "reinicio" de la saga. Esto lleva a pensar que pronto saldrán nuevos episodios más completos. Aun así, es espectacular y muy fiel a la serie, lo que seguro gustará a los seguidores de Goku. A los demás les parecerá correcto, sin más.

■ TENIS ■ 2K SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+







COMPLETO Y PARA TODOS

«Top Spin 3» ofrece el control con muchas opciones aunque accesible, para que cualquiera juegue en pocos minutos.

1. **EL MANDO** se coge algo diferente a otros juegos del género en Wii y no se puede prescindir del Nunchako para dirigir al jugador y la pelota.
2. **PREPARAR EL GOLPE** es vital para conseguir nuestro mejor juego. Exige más concentración que otros títulos similares aunque los novatos cogerán los movimientos básicos enseguida.
3. **LAS LICENCIAS** reales satisfarán a los más puristas del tenis. En «Top Spin 3» podemos jugar con decenas de tenistas de elite, clásicos y actuales, en torneos como el Open de Barcelona.

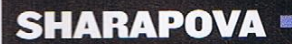


LOS AFICIONADOS AL TENIS disfrutarán a tope con este simulador, que combina realismo con el accesible e intuitivo control que permite Wii.

"WiiMBLEDON"

TOP SPIN 3

El tenis más realista irrumpe en Wii con un control intuitivo a la par que lleno de posibilidades, aunque algo escaso de modos de juego.



SHARAPOVA

Una de las jugadoras más atractivas del circuito no ha querido perderse la cita tenística más realista que ha aparecido en Wii. No os despistéis con las curvas...

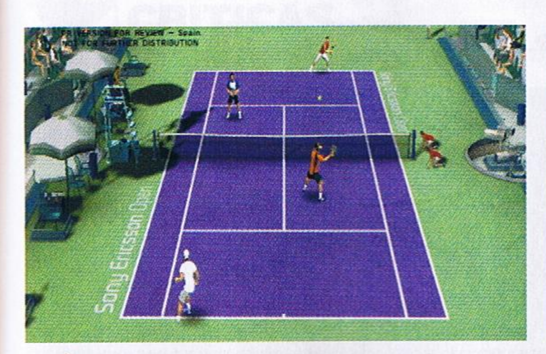
EL WiiMOTE SE CONVIERTE EN RAQUETA una vez más. La tercera entrega de «Top Spin» irrumpe en la consola de Nintendo tratando de ser fiel a su espíritu de simulador aunque sin renunciar a un control accesible. Además, estamos ante el primer juego con tenistas y campeonatos reales para Wii. Los golpes se efectúan moviendo el mando, como ya hemos visto en otros juegos, aunque aquí se ha dado más importancia a la técnica y la coordinación.

Para ser los mejores no basta con agitar el Wiimote cuando llega la bola, es importante preparar el golpe, mantener la posición y no soltar el brazo hasta el momento justo para, así, hacer unos disparos más certeros y fuertes. Sostenemos el mando más girado de lo habitual, para que funcione bien la detección de movimiento de cortadas y liftadas, mientras que usamos el Nunchuk para mover al personaje y la dirección de la pelota.

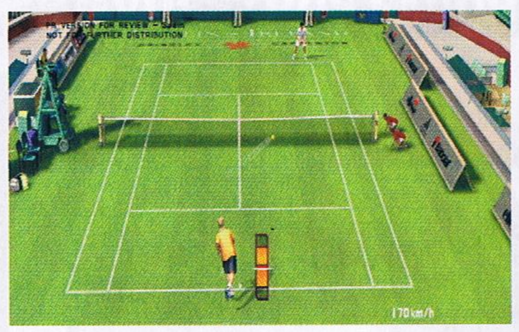
→ LAS POSIBILIDADES AUMENTAN con algunas opciones más en el control: un botón para hacer dejadas y globos más apurados, distintas posiciones del mando para sacar –plano o cortado- y, por supuesto, es necesario vigilar la potencia y la dirección, ya que es muy fácil que se nos vaya fuera. Las variables son muchas, pero no os apuréis los que busquéis algo accesible, ya que es posible devolver bolas y hacer un papel muy digno aunque no dominemos estas técnicas.

Lamentablemente, a diferencia de las versiones de PS3 y Xbox 360, «Top Spin 3» para Wii ha perdido el modo carrera y el on-line, con lo que sólo encontramos partidos sueltos, 11 tor-





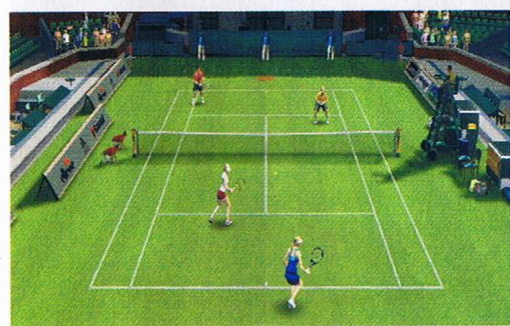
DEBÉIS ESTAR ATENTOS para que vuestro compañero no os deje vendidos y siempre cubrir los huecos que pueda haber.

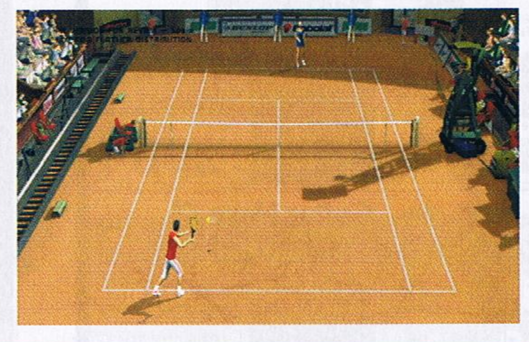


LOS SAQUES INCLUYEN UNA BARRA que hemos de ajustar, a diferencia de las versiones de Playstation 3 y Xbox 360.



LA VARIEDAD DE LOS CAMPOS está garantizada. Hay muchos reales y otros más modestos, como clubes de tenis o canchas callejeras.





CLÁSICOS BÁSICOS

«Top Spin 3» para Wii se tiene que conformar con una selección básica y clásica de modos de juego (Y alguno original que en la práctica no cambia demasiado la experiencia).



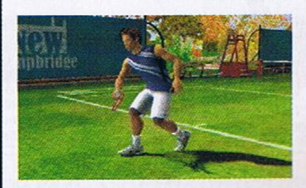
EXHIBICIÓN. Evidentemente, aquí disputamos "pachangas" que se pueden configurar.



TORNEOS. Competiciones con distintas configuraciones. Es la base del juego en solitario.



CLAVES. El resultado no decide quién gana el partido, sino puntos según las estadísticas.



EL INVENCIBLE. Es como el Rey de la pista, el que gana se queda y hay un balance al final.

neos y unos "pasatiempos". Los gráficos tampoco representan lo que puede ofrecer Wii, con unos personajes (30 reales) poco detallados. El primer juego de tenis realista de Wii ha cumplido en el control pero sufre de una falta de profundidad y duración imperdonable en sus modos de juego, tanto si se compara con las versiones de otras consolas como con otros precedentes tenísticos del catálogo de Wii. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

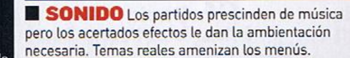
- **EL CONTROL** ofrece muchas posibilidades, a diferencia de otros títulos similares en Wii.
- **RESULTA ACCESIBLE.** Los movimientos básicos son rápidos de aprender y ejecutar.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS** resultan demasiado sencillos, más que el primer «Top Spin» de Xbox.
- **NO HAY MODO ON-LINE NI CARRERA** a diferencia de las versiones de PS3 y 360.

alternativas

En Wii tenéis unas cuantas alternativas para darle a la raqueta. Una de las mejores es **«Wii Sports»**, que se vende junto a la consola, así que os recomendamos **«Sega Superstars Tennis»**, más largo y fantasioso. También podéis animaros con el pingpong de **«Table Tennis»** o el squash de **«Super Monkeyball»**.



- **GRÁFICOS** Muy poco detallados y carentes de efectos vistosos. Wii es capaz de mucho más. Al menos las animaciones resultan fluidas y realistas. **71**
- **SONIDO** Los partidos prescinden de música pero los acertados efectos le dan la ambientación necesaria. Temas reales amenizan los menús. **81**
- **DURACIÓN** El on-line y la carrera, las piedras angulares de un juego del género, se han caído en Wii. Los torneos no duran mucho. **72**
- **DIVERSIÓN** En solitario es el más profundo del género en Wii, aunque los jugadores inexpertos le cogerán el ritmo rápido. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

«Top Spin 3» representa el control más completo de un juego de tenis para Wii, aunque sin renunciar al juego accesible que es característico en la consola de Nintendo. Lo negativo es que se ha perdido la extrema y realista simulación de las versiones de PS3 y Xbox 360, así como los modos de juego que más "chicha" le habrían dado... Con todo, no decepcionará a los usuarios de Wii que quieran dar un paso adelante –en cuanto a licencias y control- en el género y, además, quieran disfrutar de torneos y tenistas profesionales.

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 GTA IV
PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 1 — MESES EN LISTA 2
Por mas horas que le dedicamos, siempre acabamos descubriendo algo nuevo. ¡Pero qué bueno que es!

2 Super Mario Galaxy
Wii
POSICIÓN ANTERIOR 2 — MESES EN LISTA 8
Mario continúa a la sombra de Niko Belic. Sólo un tipo como él podía arrebatarle el primer puesto de nuestra lista.

3 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3
POSICIÓN ANTERIOR ! - — MESES EN LISTA 1

Después de saborearlo a tope, sólo podemos quitarnos el sombrero ante la vuelta de Solid Snake. Magistral.

4 Call of Duty 4
PS3 - XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 3 — MESES EN LISTA 8

A pesar de su veteranía en combate, estos soldados pierden una posición. No nos extrañana viendo la competencia.

5 Super Smash Bros Brawl
Wii
POSICIÓN ANTERIOR ! - — MESES EN LISTA 1
Los cientos de peleas que hemos librado este mes en la redacción hacen que este juego entre por la puerta grande.

6 Bioshock
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 8 — MESES EN LISTA 4
Para relajarnos de tanto pique hemos decidido "sumergirnos" en este genial shooter, que recupera dos puestos.

7 GT5 Prologue
PLAYSTATION 3
POSICIÓN ANTERIOR 5 — MESES EN LISTA 3

Los coches del simulador de velocidad más realista de PS3 entran en boxes este mes, y bajan 2 puestos en la lista.

8 Halo 3
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 9 — MESES EN LISTA 10
El Jefe Maestro se resiente a abandonar nuestra lista... tanto, que incluso consigue arañar una posición en el rankig.

9 God Of War: Chains of Olympus
PSP
POSICIÓN ANTERIOR 10 — MESES EN LISTA 3
Si el Jefe Maestro sube... Kratos no iba a ser menos. De algo le tendrá que servir ser el Dios de la Guerra ¿no?

10 Guitar Hero III
PS3 - XBOX 360 - Wii
R POSICIÓN ANTERIOR - — MESES EN LISTA 1
Vale, ninguno tenemos el pelo de Jimmy Hendrix. ¡Pero lo que nos "flipamos" con los punteos no tiene precio!

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo
1 Metal Gear Solid 4 PS3
2 Super Smash Bros. Wii
3 GT 5 Prologue PS3
4 GTA IV XBOX 360
5 Wii Fit Wii
6 Assassin´s Creed XB 360
7 God of War: Chains PSP
8 Mario Kart Wii
9 Devil May Cry 4 PS3
10 Ninja Gaiden II XBOX 360

Javier Abad
1 Super Mario Galaxy Wii
2 Call of Duty 4 PS3
3 GTA IV XBOX 360
4 Gears of War XBOX 360
5 New S. Mario Bros NDS
6 God of War II PS2
7 Metal Gear 4 PS3
8 Zelda P. Hourglass NDS
9 Guitar Hero III XBOX 360
10 Echochrome PSP

David Martínez
1 Metal Gear Solid 4 PS3
2 Call of Duty IV PS3
3 GTA IV PS3
4 God of War II PS2
5 Super Mario Galaxy Wii
6 Bioshock XBOX 360
7 GT 5: Prologue PS3
8 God of War: Chains... PSP
9 Mario Kart Wii
10 Ninja Gaiden II XBOX 360

Daniel Quesada
1 Halo 3 XBOX 360
2 Super Mario Galaxy Wii
3 Bioshock XBOX 360
4 Super Smash Bros. Wii
5 Shenmue II XBOX
6 Guitar Hero III XBOX 360
7 Call of Duty 4 XBOX 360
8 GTA IV PS3
9 God of War II PS2
10 Echochrome PS3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
Un mes más, el juego que más votos ha recibido es la quinta entrega de la genial saga de terror. Tranquilos, que nosotros estamos igual de impacientes que vosotros.



2 Alone in the Dark
PS3, XBOX 360
Otro de terror... y otro que repite posición. La verdad es que queda claro cuales son vuestras preferencias; ¡Estáis deseando pasar miedo!



3 Soul Calibur IV
PS3, XBOX 360
La cuarta entrega de esta saga cada vez tiene mejor pinta. Y además contará con varios invitados de excepción: el Maestro Yoda, Darth Vader y Starkiller, de "Star Wars".



4 Final Fantasy XIII
PLAYSTATION 3
Este habitual de la lista de los más esperados ha recibido este mes menos votos de lo acostumbrado. ¡Queremos más información del juego ya!



5 Fallout 3
PS3, XBOX 360
Este RPG de corte futurista está siendo desarrollado por los creadores de «Oblivion». Con la pinta que tiene y esas referencias, no nos extraña que lo esperéis con ganas.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 JUEGOS....

1 La Conspiración Bourn
Aunque este juego toma muchas referencias de las novelas de Robert Ludlum -el creador del universo de Jason Bourne-, su desarrollo y atmós son casi clavadas a las de las películas protagonizadas por Matt Damon. De hecho, se ha tratado de dar al juego u apariencia muy cinematográfica.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es



VUESTRAS CRÍTICAS



S. HILL ORIGINS (PS2)

La valoración de Hobby Consolas (nº 201) fue de 86. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Terror algo desfasado

Jesús Alcántara (e-mail)

Sinceramente, se trata de un buen juego de terror, pero se le nota demasiado que PS2 se ha quedado muy atrás tecnológicamente, y el apartado gráfico no está a la altura de los títulos de nueva generación. Además, tiene algunos fallos, como por ejemplo en las escenas que son muy oscuras, que aunque enciendas la linterna no se ve demasiado y cuesta un mundo acabar con los enemigos.

VALORACIÓN: 82

@ La PS2 aún está viva

Derfel Cadarn (e-mail)

Este juego es un claro ejemplo de que lo gráficos no lo son todo a la hora de proporcionar diversión en un videojuego. Vale que no está en alta definición, ni tiene "full antialia-nosequé", ni 8000 enemigos en pantalla... pero su historia, sistema de control y ambientación han conseguido que no me despegue de la silla.

VALORACIÓN: 93

@ ¿Se creen que somos tontos?

Julián Sanz (e-mail)

La verdad es que algunas compañías le echan un morro... Me parece una tomadura de pelo que desarrollen un juego para una consola tecnicamente inferior, como es PSP, y se limiten a adaptarlo a PS2 sin meter apenas cambios ni añadir extras. Para eso que jubilen a PS2 directamente y se dejen de rollos.

VALORACIÓN: 70

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre: METAL GEAR SOLID 4 ¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	GTA IV	PS3 - XBOX 360	1	2	Niko ya se ha adaptado perfectamente a las calles de Liberty City y no piensa moverse. ¡Nosotros encantados!
2	Assassin`s Creed	PS3 - XBOX 360	5	7	Aunque parecía que perdía algo de fuelle, el asesino de Altair ha usado todas sus tretas este mes para escalar 3 puestos.
3	Super Mario Galaxy	Wii	4	4	Otro que sube. Y es que Mario lo vale; Lo mismo surca el espacio que participa en un torneo de lucha... ¡Un crack!
4	Call of Duty 4	PS3 - XBOX 360	3	5	Los soldados contemporáneos retroceden ante la presión y bajan un puesto. Seguro que contraatacan.
5	Resident Evil 4	PS2 - GC - WII	R –	1	Un clásico de esta lista que vuelve tras un tiempo ausente. Se nota que tenéis ganas de que salga la nueva entrega.
6	GT5 Prologue	PLAYSTATION 3	7	2	El simulador de velocidad más realista de PS3 acelera, lenta pero progresivamente, y sube una posición en vuestro ranking.
7	Wii Fit	Wii	! –	1	¡La operación bikini ya está a pleno rendimiento! Y vosotros estáis dispuestos a lucir "tipín" en la playa a toda costa.
8	Final Fantasy VII	PLAYSTATION 2	R –	1	Parece mentira que, tantos años después de su lanzamiento, sigáis suspirando por este juego. Sin duda se lo merece.
9	Shenmue 2	DREAMCAST - XBOX	R –	1	Otra de las "grandes leyendas" de los videojuegos regresa a vuestra lista. ¿Veremos una tercera parte algún día?
10	Kingdom Hearts 2	PLAYSTATION 2	6	3	Culminamos la cola "remember" de vuestra lista con un juego de rol por el que parece que no pasan los años.

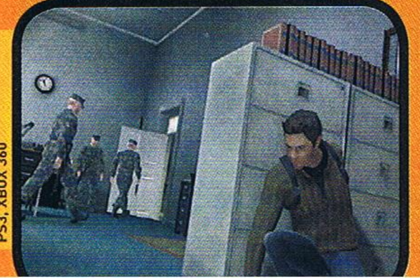
La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Okami (Wii)		The World Ends With You	
HC	Sigue tan fresco y sorprendente como cuando salió en PS2.	90	Si domináis el inglés se trata de uno de los mejores RPG de NDS.	92
GamePro	No sólo mantiene la magia que tenía en PS2, si no que la supera.	90	Estamos antes un juego de rol muy divertido y repleto de opciones.	90
IGN.com	Una aventura épica que ningún usuario de Wii debe perderse.	90	Juegos como éste sólo llegan una vez en cada consola. Muy original.	90
GameZone	Adictivo, original... Es arte en estado puro. De los mejores de Wii.	93	El juego derrocha originalidad en todos y cada uno de sus apartados.	88

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

MÁS "PELICULEROS"



PS3, XBOX 360



GameCube

2 Star Wars: Rogue Squadron 2
Algunas de las batallas más famosas de SW se recrean de forma magistral en este juego.



PS2, Xbox

3 Spiderman 2
Quizá la mejor incursión del Hombre-Araña en el mundo de los videojuegos.



PS3, Xbox 360

4 The Matrix Path of Neo
¿Qué es Matrix? Es muy largo de contar, pero en este juego nos enteramos bastante.



PS3, Xbo

5 El Padrino
Mucha acción, muchos mafiosos y un argumento basado en todo un películ

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO — PRECIO REDUCIDO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción (Puntuación)
1 GTA IV 97
2 Metal Gear Solid 4 96
4 Assassin´s Creed 94
4 Uncharted 92
5 Splinter Cell D.A. 92
6 Devil May Cry 4 91

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 UEFA Euro 2008 92
3 Pro Evolution 2008 91

Shoot'em up (Puntuación)
1 Call of Duty 4 95
2 Resistance 93
3 Call of Duty 3 92

Plataformas (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad (Puntuación)
1 Race Driver GRID 92
2 NFS ProStreet 91
3 Colin McRae Dirt 91

Rol (Puntuación)
1 Oblivion 93
2 Marvel Ult. Alliance 80
3 No disponible

Lucha (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 90
2 WWE Smackdown 08 88
3 Def Jam Icon 82

Estrategia (Puntuación)
1 Civilization Revolution 89
2 Bladestorm 72
3 Eye of Judgment 70

Deportivos (Puntuación)
1 Top Spin 3 92
2 NBA 2K8 90
3 NBA Live 08 89

Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Echochrome 89
3 Singstar 88

Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- GTA IV
- GUITAR HERO III
- METAL GEAR SOLID 4
- OBLIVION
- RACE DRIVER GRID
- TOP SPIN 3
- UNCHARTED
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

TOP SPIN 3

La tercera entrega del simulador de tenis más real llega a PS3 con un invitado exclusivo: Rafa Nadal. Ahora no váis a tener excusa para revivir sus épicos enfrentamientos con Federer, ni para llevaros torneos tan prestigiosos como Roland Garros o el US Open. ¡Tenis en estado puro!



Wii

Aventura/Acción (Puntuación)
1 Zelda Twilight Pr. 95
2 Metroid Prime 3 95
3 Resident Evil 4 90
4 Okami 90
4 Zack & Wiki 88
5 SW: Complete Saga 85

Fútbol (Puntuación)
1 Pro Evolution 2008 85
2 FIFA 08 75
3 No disponible

Shoot'em up (Puntuación)
1 Call of Duty 3 88
2 Red Steel 84
3 RE: Umb. Chronicles 78

Plataformas (Puntuación)
1 Super Mario Galaxy 97
2 Crash: L. de Titanes 90
3 Super Paper Mario 90

Velocidad (Puntuación)
1 Mario Kart 91
2 Excite Truck 82
3 NFS Carbono 80

Rol (Puntuación)
1 Dragon Quest Swords 71
2 No disponible
3 No disponible

Lucha (Puntuación)
1 S. Smash Bros Brawl 94
2 Dragon Ball BT 3 90
3 MK: Armageddon 88

Estrategia (Puntuación)
1 Battalion Wars 2 84
2 No disponible
3 No disponible

Deportivos (Puntuación)
1 SSX Blur 88
2 Mario Strikers 86
3 Mario & Sonic 86

Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Wario Ware 88
3 Boom Blox 88

Imprescindibles por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- MARIO KART
- METROID PRIME 3
- OKAMI
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- S. SMASH BROS BRAWL
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes

S. SMASH BROS

Los personajes más famosos de Nintendo -y algunos de otros videojuegos también legendarios-, se dan cita en este divertidísimo juego de lucha, que se ha convertido en el más completo de la saga: cientos de movimientos, juego online, secretos...



XBOX 360

Aventura/Acción (Puntuación)
1 GTA IV 97
2 Gears of War 94
3 Assassin´s Creed 94
4 Splinter Cell D. A 92
5 Ninja Gaiden II 92
6 Devil May Cry 4 91

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 UEFA Euro 2008 92
3 Pro Evolution 2008 91

Shoot'em up (Puntuación)
1 Halo 3 96
2 Call of Duty 4 95
3 Bioshock 94

Plataformas (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad (Puntuación)
1 Forza Motorsport 2 95
2 Project Gotham 4 93
3 RaceDriver GRID 92

Rol (Puntuación)
1 Mass Effect 94
2 Oblivion 93
3 Blue Dragon 89

Lucha (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 90
2 WWE Smackdown 08 88
3 Dead or Alive 4 86

Estrategia (Puntuación)
1 Civilization Revolution 90
2 Viva Piñata 89
3 B. por la T. Media 2 83

Deportivos (Puntuación)
1 Top Spin 3 92
2 NBA 2K8 90
3 NBA Live 08 89

Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Guitar Hero II 92
3 Stuntman 83

Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN'S CREED
- BIOSHOCK
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR
- GTA IV
- GUITAR HERO III
- HALO 3
- MASS EFFECT
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

NINJA GAIDEN II

Tras hacernos sudar tinta en su anterior juego, el ninja Ryu Hayabusa regresa manteniendo todos los elementos que le hicieron triunfar. Empezando por un apartado técnico de lujo y unos combates frenéticos, y terminando por un nivel de dificultad apto sólo para los más valientes.

Los juegos más destacados del momento.

! NUEVO — € PRECIO REDUCIDO

PSP





Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 (€)	92
2 Pro Evolution 2008 (€)	91
3 FIFA 08 (€)	90

Rol

	Puntuación
1 Crisis Core: FFVII (!)	90
2 Monster Hunter 2	90
3 Final Fantasy Tactics	89

Varios

	Puntuación
1 Echochrome (!)	89
2 Gitaroo Man (€)	83
3 Ape Academy (€)	81

Shoot'em up

	Puntuación
1 Socom F. Bravo	90
2 MOH Heroes 2 (€)	86
3 Ghost in the Shell (€)	81

Lucha

	Puntuación
1 Tekken Dark Res. (€)	95
2 SF Alpha 3 Max (€)	90
3 MK Unchained (€)	87

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories (€)	96
2 GTA: Liberty City St. (€)	96
3 God Of War: Chains...	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops	94
6 Ult. Ghost´n Goblins (€)	93

Plataformas

	Puntuación
1 Crush	90
2 Daxter (€)	88
3 LocoRoco (€)	85

Estrategia

	Puntuación
1 Patapon	92
2 Metal Gear Acid 2	87
3 Metal Gear Acid	86

Velocidad

	Puntuación
1 Sega Rally (€)	90
2 Burnout Dominator (€)	90
3 Burnout Legends (€)	89

Deportivos

	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf (€)	87

Imprescindibles

por orden alfabético

- CRISIS CORE: FFVII
- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- GOD OF WAR: CHAINS...
- MGS PORTABLE OPS
- PATAPON
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3
- ULT. GHOST´N GOBLINS

El juego del mes



CRISIS CORE: FF VII

La "precuela" del mítico «Final Fantasy VII» ha conseguido atraparnos gracias a su sistema de juego, que coge los mejores elementos de los RPG clásicos y los combina con un sistema de combate lleno de acción.

NINTENDO DS



Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 06 (€)	85
2 FIFA 08 (€)	83
3 Pro Evolution 6 (€)	76

Rol

	Puntuación
1 The World Ends With...	92
1 Mario & Luigi 2	90
2 Pokémon Perla y D.	89

Varios

	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Nintendogs	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Dead & Furious (€)	85
2 Nanostray (€)	81
3 Call of Duty 4	80

Lucha

	Puntuación
1 Bleach	89
2 Dragon Ball Z S.W.	85
3 WWE Smackdown 08	65

Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Phantom Hour.	96
2 Metroid Prime Hunt.	93
3 Resident Evil DS	90
4 Castlevania P. of R. (€)	88
5 Castlevania D. of S. (€)	86
6 Ninja Gaiden D. S. (!)	86

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Estrategia

	Puntuación
1 Animal Crossing	90
2 Advance Wars D.C.	90
3 Advance Wars D.S.	89

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet (€)	85
3 NFS Underground 2 (€)	84

Deportivos

	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf (€)	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

Imprescindibles

por orden alfabético

- ADVANCE WARS D.C.
- ANIMAL CROSSING
- MARIO & LUIGI 2
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- NINTENDOGS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- THE WORLD END WITH...
- YOSHI´S ISLAND DS
- ZELDA PHANTOM H.

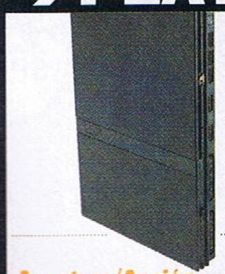
El juego del mes



NINJA GAIDEN DS

Los combates ninjas más apasionantes se suceden ahora en la pantalla de nuestra portátil... y además han logrado sorprendernos, ya que las posibilidades de Nintendo DS hacen que sean muy originales.

PLAYSTATION 2



Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 (€)	97
2 FIFA 08 (€)	96
3 FIFA 07 (€)	96

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XII (€)	98
2 Final Fantasy X (€)	96
3 Dragon Quest (€)	95

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Singstar Party (€)	90
3 Ace Combat 5 (€)	90

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3 (€)	94
2 Call of Duty B.R.O. (€)	94
3 Black (€)	93

Lucha

	Puntuación
1 Tekken 5 (€)	95
2 Soul Calibur III (€)	95
3 Soul Calibur II (€)	94

Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II (€)	98
2 Metal Gear Solid 3 (€)	97
3 GTA: San Andreas (€)	97
4 Metal Gear Solid 2 (€)	96
5 Splinter Cell 3 C.T. (€)	95
6 God of War (€)	95

Plataformas

	Puntuación
1 Jak & Daxter (€)	91
2 Sly Raccoon (€)	91
3 Crash Lucha de Tit. (€)	90

Estrategia

	Puntuación
1 Commandos 2 (€)	92
2 Full Spect. Warrior (€)	88
3 Los Sims 2 (€)	86

Velocidad

	Puntuación
1 Gran Turismo 4 (€)	97
2 NFS Carbono (€)	94
3 Need for S. MW (€)	93

Deportivos

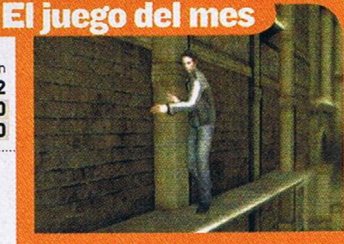
	Puntuación
1 NBA Live 08 (€)	94
2 NBA 2K7 (€)	93
3 NBA Live 07 (€)	93

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



ALONE IN THE DARK

La falta de novedades en PS2 nos hace destacar a este "Survival Horror" como el juego del mes en esta consola, pero la verdad es que esperábamos mucho más de la vuelta de una saga como esta.

MEJORA TU CONSOLA

Calza tu DS

Nombre: Fundas DS **Compañía:** Dertech
Consola: NDS y Lite **Precio:** Desde 9,99 €

En el mercado de las portátiles hay una gran saturación de productos destinados a transportar y proteger nuestras consolas. Por eso está bien que de vez en cuando lleguen algunos especialmente originales, que ofrecen un diseño fuera de lo común y totalmente a la moda. Estas fundas imitan la forma de una zapatilla, con cordones y todo, en una línea que podéis encontrar por separado o junto a los habituales accesorios: cargadores de coche, cascos, gamuzas de limpieza, fundas para juegos, stylus o pantallas de plástico protectoras.

Valoración: ★★★☆

Calidad compartida

Nombre: HDMI Switch Box **Compañía:** Logic 3
Consola: Xbox 360 y PS3 **Precio:** 79,9 y 99,9 €

Es posible a estas alturas muchos de vosotros tengáis una PS3 y una Xbox 360 Elite, ambas con salidas HDMI. Si a eso le sumamos otros dispositivos que también reproduzcan la imagen en HD con este tipo de conexión, seguro que vuestras teles no dan abasto y os veis obligados a cambiarlos. Gracias a estos dispositivos, con dos o cuatro entradas HDMI, podréis conectarlos todos a una. Además, vienen con un mando a distancia para poder cambiar con comodidad de unos a otros.

Valoración: ★★★☆

Deportes "blandos"

Nombre: Wii Sports Pack **Compañía:** Nerf
Consola: Wii **Precio:** 39,99 €

Habíamos visto packs como éste: añadidos para el mando de Wii que lo convierten en raqueta, palo de golf o bate, pero nos encontramos ante el mejor de su clase. Tiene un "mango" común que protege el Wiimote, en el que cambiamos los instrumentos en sí, fabricados en gomaespuma por si los golpes. Con todo, es demasiado caro para lo que ofrece; una curiosidad que no cambia la experiencia de juego.

Valoración: ★☆☆☆



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



ACCESORIO WIFI USB KEY
Para conectar la consola y el PC.
49,95 €



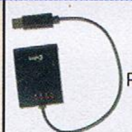
CABLES HDMI TO HDMI
Aprovecha la resolución 1080p.
24,95 €



PADS CONTROL SIXAXIS
Sin cables. Reconoce el movimiento.
49,95 €



REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN
Refresca tu PS3.
19,99 €

ACCESORIO Conversor Dual Shock 2
Para poder jugar con él en PS3.
9,95 €

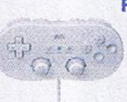
Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Con diferencia, la mejor opción.
14,95 €



CABLES VÍDEO RGB Y COMPONENTES
Una imagen mucho más nítida.
30 € cada uno



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER
Para los juegos "tradicionales".
19,90 €



PISTOLA LIGHT GUN
Tu Wiimote con gatillo y culata.
15,95 €



BATERÍA T CHARGE ALL NW
Orden y carga para 2 mandos.
29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico
119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO
Comunícate sin usar cables
49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico
44,90 €



MEMORIA MEMORY CARD 64 MB
Para guardarlo todo
34,99 €



VENTILADOR INTERCOOLER
Para evitar "calentones".
19,95 €



Como buenos "hermandos"

■ **Nombre:** Multicharge Station ■ **Compañía:** Kaos Games
■ **Consola:** Playstation 3 ■ **Precio:** 19,95 €

¡Madre mía! Después de un duro mes de trabajo en la redacción dejamos a todos los mandos sin una pizca de batería, y lo peor es tener montones de cables liándose unos con otros, ocupando puertos USB... ¡Uf! Por eso esta solución nos ha parecido genial: un adaptador que, enchufado a la corriente, ofrece cuatro salidas miniUSB, en las que podemos enchufar otros tantos mandos de PS3. Una buena solución para quienes jueguen mucho en compañía.

■ **Valoración:** ★★★☆

✪ NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO - VOLANTE



El dedo, al volante

■ **Nombre:** Run'n drive wireless
■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3 y PS2
■ **Precio:** Entre 34,99 €

Tal es el éxito de los videojuegos "tipo GTA", que ha llegado al mercado un mando específicamente creado para ellos. Este periférico incorpora una rueda (con dos puntos adaptados al pulgar) que rodea a la cruceta digital. Funciona como si fuera un volante, para dotar a la conducción de una experiencia más realista cuando no estamos andando, y sin que la partida pierda fluidez. Además, incorpora vibración para los juegos que sean compatibles con el Dual Shock 3, y por si fuera poco, es inalámbrico y funciona en PS2.

■ **Valoración:** ★★★★

Carga sin líos

■ **Nombre:** Universal Charge & Station ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PSP y Nintendo DS Lite ■ **Precio:** 16,99 €

Los que seáis unos grandes aficionados a las portátiles, seguro que tenéis igualmente la de Nintendo y la de Sony. Y seguro también que estáis hartos de andar con los cargadores de ambas, que hay que sumar a los del móvil, el mp3, la cámara digital... Este aparato reúne en un solo cable retráctil la salida para DS Lite o para PSP en cualquier modelo. Por si fuera poco, incluye un cable mini-usb para transferir datos, un adaptador para el coche y unos cascos. ¡Y todo a un increíble precio!



■ **Valoración:** ★★★★

✪ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS


USB – **CONECTOR USB Wi-Fi**
Conéctate a Internet con la señal de un PC.
34,95 €


MÚSICA – **NINTENDO MP3 PLAYER**
Escucha música con tu portátil.
30 €


PACKS – **13 ACCESORIOS (LITE)**
Protectores, bandolera y cascos.
14,95 €


TRANSPORTE – **FLIP&PLAY**
Sencilla, cómoda y en muchos colores distitntos.
12,95 €


MEMORIA – **TARJETAS SD**
Almacena tus canciones para el MP3 Player.
De 10 a 85 €

PSP

PSP SLIM EN LA TV – **CABLE COMPONENTES**
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €


GPS – **GO!EXPLORE**
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde129,95 €


SONIDO – **SOUND SYSTEM 2.1**
Sonido perfecto y diseño elegante.
59,90 €


TARJETAS – **MEMORY STICK DUO Y PRO DUO**
Tamaños de 1 a 8 gigas. A partir de
30 €


PACKS – **TECH PACK**
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2


VOLANTES – **DRIVING FORCE**
El volante más real
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)


PISTOLAS – **SCORPION 2**
Para tv de 100 Hz
43 €



PADS CONTROL – **DUAL SHOCK 2**
Fiable a tope
30 €


MEMORIA – **MAX MEMORY 32 MB**
Todo el espacio que necesitas
34,95 €


PACKS – **TRIPLE PACK**
Tres accesorios a precio de saldo
49 €

ZONA DE DESCARGA

Wii estrena el fin su sección Wii Ware en el Canal Tienda, desde la que podéis bajar juegos creados específicamente para ella. Mientras tanto, Capcom calma las ansias "guerreras" de los usuarios de PS3 y 360, con el genial «Commando 3».

Wii

Juegos

Lost Winds

■ **Categoría:** Wii Ware (1000 Wii Points)
■ **Comp.:** Frontier ■ **Género:** Aventura ■ **Jugadores:** 1

Toku vivía apaciblemente hasta que descubrió a Enril, una deidad del viento. Él le ayudará a derrotar al espíritu Balasar, que quiere recuperar poder y dominar el mundo de Mistralis. En esta aventura hemos de impulsarnos con el viento (haciendo un barrido con el Wiimote en la dirección deseada) para saltar precipicios y resolver puzles. Aprendemos más poderes y conocemos a los habitantes de este mundo. Un juego bonito y sorprendente. Si no fuera tan corto (apenas dura 3 horas) habría sido una joya.

■ **Valoración:** 





DR. MARIO

■ **Wii Ware:** 800 Wii Points

A los más "viejos" os sonará este clásico de los puzles. Hay que conseguir hileras de 4 colores para acabar con las bacterias. Se ha incorporado el modo Bactericida, que nos pemite mover las cápsulas con el Wiimote y ver a los Miis en acción. Divertidísimo y algo difícil...

■ **Valoración:** 



FINAL FANTASY: MY LIFE AS A KING

■ **Wii Ware:** 1500 Wii Points

El hijo de un antiguo rey ha de reconstruir su ciudadela en el entorno de «Final Fantasy». El juego mezcla la estrategia de construcción (tipo «Sim City») con pequeños toques roleros. El título empieza bien, pero está muy limitado en cuanto a opciones de juego y es caro.

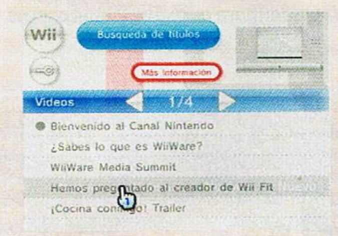
■ **Valoración:** ★★☆☆

Otras descargas

▶CANALES

EL CANAL NINTENDO ya está disponible para que consultéis todas las novedades de vuestra consola. Básicamente, es un listado de vídeos con los últimos tráilers oficiales de Nintendo, que pueden ser de juegos, hardware, etc. Además, va a permitir bajar demos de juegos para Nintendo DS y es una plataforma para que Nintendo conozca vuestros hábitos de uso (si permitís que tengan acceso a vuestra consola). Se puede bajar gratis.





▶LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

CONSOLA VIRTUAL

1. Zelda Ocarina of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Super Str. Fighter II (SNES)
4. Super Metroid (SNES)
5. Streets of Rage II (MD)

Wii WARE

1. Dr. Mario y Bactericida
2. Lost Winds
3. Toki Tori
4. Final Fantasy: My Life as a King
5. TV Show King

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP

Juegos

Commando 3
(sólo PS3)

- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Acción
- **Jug.:** 1 a 3
- **Precio:** 9,99 €

El clásico de la acción regresa con esta nueva versión en HD. Además de disparar a diestro y siniestro (con armas de fuego, láser y granadas), podemos montar en vehículos como tanques y lanchas. Lo más interesante es que hasta 3 personas pueden jugar a la vez, en una misma consola o por Internet. Los enormes jefes finales, los fortines y las constantes explosiones os atraparán como en los mejores tiempos de las recreativas. Por cierto, al comprar el juego se os seleccionará como usuarios de la próxima beta de «Super Street Fighter II HD Remix».

Valoración: ★★★★



C&C RED ALERT
(PS3 Y PSP)

Precio: 4,99 €

Un pasado alternativo en el que los nazis no existieron y los comunistas lo han conquistado todo. Como aliados o soviéticos participad en este juego de estrategia en tiempo real, que tiene una historia y un sistema de juego soberbios.

Valoración: ★★★★





RAYMAN
(PS3 Y PSP)



Precio: 4,99 €

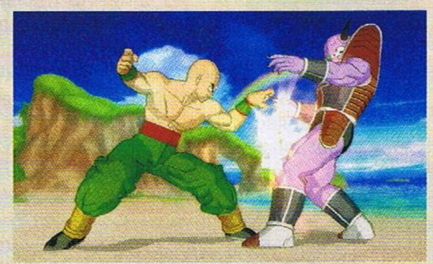
Con este plataformas en 2D, la estrella de Ubisoft se dio a conocer en PSone. Gráficos coloristas, mucho humor y un reto bastante complejo, para fans de la vieja escuela.

Valoración: ★★★☆

Otras descargas para PS3

▶ACTUALIZACIONES Y DEMOS

EL TEMA DE «GOD OF WAR II» se puede bajar para que lo toquéis a todo volumen en «Guitar Hero III». ¡Todo un lujo, y además gratis! También hay 3 temas de Motorhead, agrupados en un pack que vale 5,99 euros. En el apartado de demos, ya es posible disfrutar con unos cuantos combates de **«Dragon Ball Z Burst Limit»** o con las primeras batallas del nuevo «Battlefield Bad Company».



▶MULTIMEDIA



RESIDENT EVIL 5 es la estrella del mes, con su último tráiler en HD donde ya se ve el juego con detalle. También merece mucho la pena el nuevo tráiler de «Top Spin 5». Y para acompañar el lanzamiento del juego, Konami ha lanzado un super-mega-tráiler recopilatorio con todo lo interesante que se ha visto de «Metal Gear Solid 4» desde el pasado E3.

▶LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3	PSP
1 Warhawk	1 Command & Conquer Red Alert
2 Tekken D. Resurrection Online	2 Everybody´s Golf 2
3 Gran Turismo 5 Prologue	3 Wipeout
4 Theme Hospital	4 Killzone Liberation
5 Echochrome	5 Echochrome

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro, podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

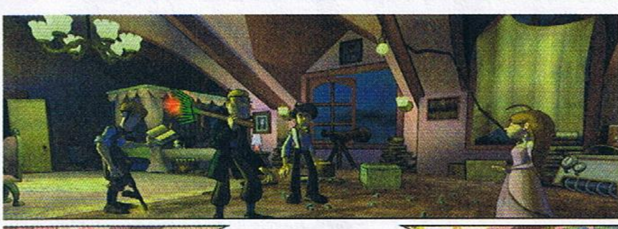
En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Descargad la compra directamente o agregadla al carrito para comprar más. Pulsad Triángulo para pasar por caja.

4- JUGAR

Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360

Juegos





Penny Arcade - Episode I

Compañía: Microsoft **Género:** Rol **Jug.:** 1 **Precio:** 1600 MP

Los famosos cómics online Penny Arcade se pasan a ese mundo del videojuego que tanto parodian. Gabe y Tycho son unos "luchadores de lo paranormal" que han de enfrentarse a unos robots que están invadiendo New Arcadia. El desarrollo es el de un RPG por turnos, aunque en los combates tenemos cierto margen para el contraataque. Los enemigos y eventos son reiterativos, pero el constante "humor referencial" y las animaciones 2D molan. Eso sí, es caro.

Valoración: ★★



ACES OF T. GALAXY

Precio: 800 MP

Un sorprendente "shoot ´em up" de perspectiva frontal, en el que podemos usar misiles rastreadores, fintar o ralentizar el tiempo. Incluye modo multijugador cooperativo, ránking online, duelos multitudinarios y unos gráficos de lo más espectaculares. De lo mejor que hay en el género.

Valoración: ★★★★





COMMANDO 3

Precio: 800 MP

La acción más intensa también llega a 360. Modo para hasta 3 jugadores (locales u online), vehículos para dos pasajeros, enormes jefes finales y toda la jugabilidad del juego original. No tiene desperdicio.

Valoración: ★★★★

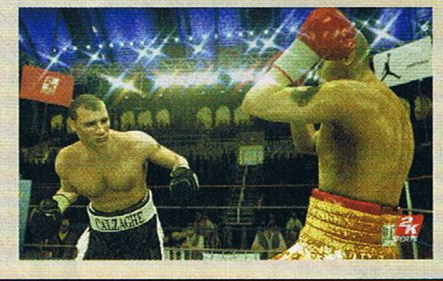
Otras descargas

ACTUALIZACIONES Y DEMOS



NINJA GAIDEN II ya se puede descargar en versión demo. También podéis probar «Civilization Revolution» y «Crash Time». Por su parte, «Guitar Hero III» sigue actualizándose, esta vez con un pack de tres canciones de Motorhead, a 500 MP. También hay otro pack de mazmorra para «Lost Odyssey» (400 MP) y un lote de mapas multijugador para «Timeshift», que vale 800 MP.

MULTIMEDIA



UNA LLUVIA DE TRÁILERS ha invadido 360 este mes. **«Prizefighter»**, el nuevo juego de boxeo de 2K, se viste de largo junto a «Star Wars: El Poder de la Fuerza», «Brothers in Arms: Hell´s Highway», «Infinite Undiscovery» o «Tom Clancy´s HAWX». No os perdáis tampoco los 4 videoclips de Ministry of Sound, a 200 MP cada uno.

LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

ARCADE

1. Fatal Fury Special
2. Worms
3. Castlevania: S. of the Night
4. Ikaruga
5. Commando 3

XBOX ORIGINALS

1. Halo: Combat Evolved
2. Fable
3. Ninja Gaiden Black
4. Burnout 3
5. Fahrenheit

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

Desde la pestaña Bazar del menú principal, pinchad en Canjear Código si tenéis una tarjeta prepago (se vende en tiendas). Si no tenéis nada de esto, entrad en el escaparate del bazar y pulsad X para agregar Microsoft Points con tarjeta de crédito. 500 MP valen seis euros.

3- COMPRAR

Entrad en el Bazar en la pestaña correspondiente. Podéis ver Lo Más Destacado, Nuevas Llegadas, Tienda de Juegos o Tienda de Vídeos. En cada opción hay diversas categorías (Arcade, demos, etc). Elegid un producto y pulsad Comprar y Confirmar descarga.

4- JUGAR

Tras bajar el juego, id a la pestaña que corresponda al contenido: Juegos o Multimedia. En Juegos, pulsad Mi Biblioteca de Juegos (donde veréis Arcade, clásicos Xbox o demos). En multimedia, hay Música, Imágenes o Vídeos.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Sin duda alguna, el camuflaje se ha puesto de moda otra vez (mil gracias, Snake). A mí no me podría venir mejor. Eso sí, espero que no me encuentre ningún perro con ganas de aliviarse.

Héroes, príncipes y asesinos

@Hola Yen. Tengo una PS3, Wii y NDS. Me gustaría que me respondieras a algunas preguntas:

¿Será ‹Metal Gear Solid 4› el último título de la saga?

Si hacemos caso a las declaraciones de Hideo Kojima, debería serlo. Sin embargo, uno de los asistentes de producción del juego, Ryan Payton, ha planteado la posibilidad de que la saga continúe. Tras cerrarse todos los interrogantes en torno a Solid Snake en «MGS 4», podría tocarle el turno a otros personajes de la serie en forma de spin-offs. Sea como fuere, Konami no va a dejar de "estrujar" la gallina de los huevos de oro tan fácilmente.

¿Me puedes contar más sobre el nuevo ‹Prince of Persia›?

Pues de momento lo único que te puedo decir es que dará un giro a todo lo visto anteriormente en la saga, con entornos abiertos (muy al estilo «Assassin's Creed») y un apartado técnico estilo dibujos animados (Cel-shading). Debutarán dos nuevos personajes (el príncipe se verá acompañado de Elika, una mujer de armas tomar) y estará listo para invierno en PS3, Xbox 360 y DS. Se está estudiando además una modo cooperativo on-line.



PRINCE OF PERSIA: HEIR APPARENT contará con un motor gráfico evolucionado del de «Assassin's Creed», así como escenarios abiertos que nos recordarán a los de la aventura de Altaïr. A nuestro príncipe la acompañará la bella Elika, que tendrá sus propios niveles de acción. Navidades de este año.

¿Es cierto que van a realizar una adaptación al cine?

Así es. El productor Jerry Bruckheimer ("Pearl Harbour" o "Piratas del Caribe") y el director británico Mike Newell ("Harry Potter y el Cáliz del Fuego") ya han fichado a Jake Gyllenhaal (nominado al OSCAR por "Brokeback Mountain") y Gemma Arterton (nueva chica Bond) para interpretar al príncipe Dastan y la bella Tasmina, quienes deberán derrotar a un villano que quiere controlar las Arenas del Tiempo. Se estrenará a lo largo del año que viene y ya se ha anunciado su correspondiente adaptación a consola.

¿Sabes si saldrá un nuevo ‹Viewtiful Joe› para "next-gen" o portátiles?

Clover Studios, estudio responsable de esta franquicia (además de los excelentes «Okami o «God Hand»), cerró sus puer tas hace tiempo para resurgi hace poco más de un mes com Platinum Games. Sus nuevo proyectos quizás puedan intere sarte: «Star Chasers» (en prin cipio bautizado como «Infinit Line») para NDS será un jueg de gestión espacial con más d 200 personajes y 150 buque estelares que controlar; «Bayo netta» (PS3 y 360 en 2009) ence rrará acción muy al estilo «Dev May Cry» con un heroína com protagonista; por último, «Mac World» será otro título de acció (dirigido exclusivamente a Wi con combos brutales y una est tica que recordará a la pelícu "Sin City" (gráficos en blanco



MADWORLD será un juego de acción para Wii protagonizado por un mostrenco que no tiene el menor escrúpulo en mostrar su fuerza bruta. Un título no apto para abuelitas y niños en edad escolar. Puede herir la sensibilidad de más de uno. Ni «Manhunt» era tan bestia.

¿La pregunta del mes?

¿Qué juego de PS3 es mejor: ‹Metal Gear Solid 4› o ‹GTA IV›?

Por fin he decidido dar el salto definitivo a la nueva generación. Voy a decantarme por PS3 pero no sé cuál de estos dos juegos comprar.

La elección es, sin duda, muy muy difícil. Ambos títulos son de lo mejorcito del catálogo de la consola. Como siempre, hacerte con los dos sería lo ideal pero puestos a elegir... Personalmente creo que «GTA IV» ofrece una diversión más accesible y directa gracias a un desarrollo variado (conducción, acción, exploración...) y un argumento y personajes que parten de cero, algo que no ocurre en «MGS 4». En su caso, el no haber jugado a los tres juegos anteriores se convierte en un gran "handicap" para disfrutarlo en su plenitud, ya que está repleto de guiños y referencias al pasado. Si este no es tu caso, lánzate a por él inmediatamente. Pasarán años antes de que veamos algo tan excepcional en una consola.

David Ortega (Madrid)

negro para enfatizar la hemoglobina en pantalla). En 2009.

Sebastián Maza (Madrid)

Retrasos y más retrasos

@Hola Yen. Os sigo mes a mes y me encanta vuestra revista. A ver si me puedes resolver estas dudas:

■ ¿Qué ha ocurrido con «Splinter Cell: Conviction»?

Pues los chicos de Ubisoft lo han pospuesto indefinidamente, así que tendremos que esperar a ver qué ocurre con Sam Fisher. Las últimas noticias de «Conviction» fueron que su desarrollo sería más parecido a un «GTA» (mundo abierto con un montón de posibilidades) y que usaríamos el entorno como defensa.

■ ¿Cuándo podremos disfrutar de «Resistance 2», «Little Big Planet» y «Killzone 2»?

Aún tendremos que esperar un poco. El primero en llegar será el juego de Media Molecule («Little Big Planet») en el próximo mes de octubre. Lo hará de dos formas, vía PS Network y también en formato Blu-ray. Poco después (en el mes de noviembre) desembarcará «Resistance 2». Os recordamos que llegará a la sorprendente cifra de 60 jugadores online en "deathmatch" y hasta 8 jugadores en modo cooperativo. Por último, «Killzone 2» no "dará la cara" hasta febrero del año que viene.

« «PRINCE OF PERSIA» CONTARÁ CON SU ADAPTACIÓN AL CINE EN 2009, DE LA QUE YA SE ESPERA UN VIDEOJUEGO »

■ ¿Cuándo saldrán «Alan Wake» y «Too Human»?

El primero (y continuamos con los retrasos) se "ha caído" hasta 2009 pero Remedy Entertainment, responsables de la saga «Max Payne», sigue al frente de su desarrollo. «Too Human» llegará finalmente el próximo mes de agosto/septiembre. Todo un notición ya que se trata de un proyecto que se inició para PSOne y al final ha llegado a Xbox 360. Si se cumplen las promesas, será el primer título de una trilogía futurista.

Antonio Tortosa (Albacete)



KILLZONE 2 se ha retrasado hasta febrero de 2009 para pulir ciertos aspectos del juego. Entre las novedades que encontraremos respecto al juego original de PS2 estará su apartado gráfico espectacular y la posibilidad de ayudar a nuestros compañeros abatidos en la batalla. Incluirá funciones para el SIXAXIS.

Las descargas llegan a Wii

@Hola, Yen. He comprado recientemente una Wii, además de tener una Xbox 360. Mis dudas son las siguientes:

■ ¿De los juegos disponibles en el canal WiiWare, cuáles me recomiendas?

No puedes perderte «FFCC: My Life as a King» y sus expansiones. Se trata de un gracioso simulador de gestión (como rey, debemos cuidar cada uno de los aspectos de nuestra aldea) ambientado en el universo rolero de «Crystal Chronicles». Tampoco te defraudará el original «Lost Winds» de Frontier, que introduce originales propuestas en el estancado género de las plataformas como controlar el viento para mover a nuestro protagonista. Si te gustan los juegos familiares, «TV Show King» es lo más parecido que encontrarás en Wii a un «Buzz!» o «Scene It!».

■ Siempre me han llamado la atención los «Lost in Blue» de NDS. ¿Hay algo parecido para Nintendo Wii»?

Konami está preparando el debut de la saga en Wii tras tres entregas en DS. Tendrá opción para dos jugadores (también vía on-line). Aventuras gráficas del estilo, pues lo más parecido que vaya a salir en los próximos »

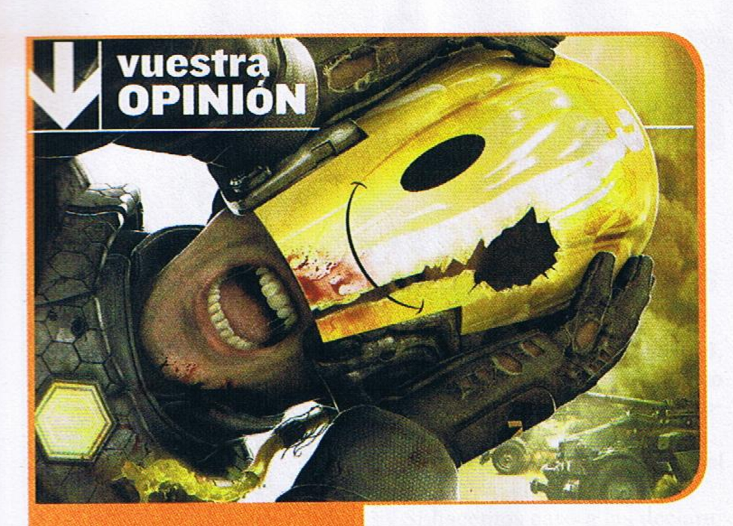


Ésta es mi generación

Daniel García (Madrid)

Hola, gente de Hobby Consolas. La pregunta que prpopongo es la siguiente: ¿Qué define exactamente el término "nueva generación"? En mi caso, lo tengo muy claro. En una época en la que las "grandes" consolas utilizan su potencia y prestaciones para ofrecernos imágenes en alta resolución, gráficos nunca antes vistos y entornos muy detallados, el sinónimo "nueva generación" para mi es que los nuevos juegos diviertan y ofrezcan al mismo tiempo accesibilidad a todo tipo de público. Con esto quiero felicitar a Nintendo con su Wii y su NDS. Creo que el salto de generación también implica innovar en el estilo de juego y que estos puedan ser disfrutados de igual forma tanto por niños de 5 años como por gente de 60. Que mi padre pueda ejercitar su mente fácilmente en cualquier lugar o que mi hermano no necesite ir al gimnasio y pueda entrenar y divertirse en casa al mismo tiempo. Innovar y no repetir fórmulas ya conocidas en consolas anteriores.

Yen: Totalmente de acuerdo. Sin duda, Nintendo ha dado un giro a la forma de entender los videojuegos en la actual generación de consolas. Aunque también hay que tener en cuenta las mejoras que han experimentado los juegos tradicionales. Con PlayStation 3 y Xbox 360 no sólo hemos asistido a un salto en el apartado gráfico, los argumentos también se han vuelto más complejos, los personajes son más emotivos y la posibilidad de interactuar con el entorno es considerablemente mayor... tenemos motivos de sobra para considerarlos juegos de "nueva generación".



Los efectos del néctar

Javier Manzanares (e-mail)

Hola, amigos consoleros. Antes de nada qusiera felicitaros por vuestra revista. Quería dar mi opinión sobre el juego «HAZE». Sí, aquel título que los propietarios de PS3 esperábamos con impaciencia desde que se anunció por primera vez de forma exclusiva para nuestra consola. Los retrasos nos hicieron pasar un mal rato: que si Navidades, marzo, luego mayo... Por fin, cuando ya estaba en la calle, no lo dudé y me fui a comprarlo. Ya me había hecho a la idea de que no iba a encontrarme con un «Call of Duty» o «Resistance» pero tras jugar cinco minutos pausé el juego y me pregunté: ¿pero qué invento es esto? Malos gráficos, escasa diversión, personajes con una falta de carisma brutal... Incluso la historia falla por la falta de un buen guión y situaciones. Me lo pasé en dos tardes y eso que estoy de exámenes. Por eso, cuando ahora lo veo anunciado por televisión creo que me están tomando el pelo. Esos gráficos no existen, el personaje que clama venganza es mentira... Si me dijeran que Mantel, la compañía detrás del nectar, está detrás de todo el juego me lo creería. Alienados con los efectos de sus ondas es la única forma de no ver la auténtica realidad de un juego, para mí, mediocre.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La verdad es que esperábamos mucho más de la obra de Free Radical, después del buen sabor de boca que nos dejaron los «TimeSplitters». Si es que tanto retraso no hacía presagiar nada bueno.

« LOS CHICOS DE TRI-ACE PREPARAN «STAR OCEAN 4» PARA XBOX 360. EN POCO TIEMPO SABREMOS SI SALDRÁ TAMBIÉN EN PS3 »

meses será «Sam & Max: Season One» pero veremos si rescata el encanto del juego original de LucasArts. Prueba «Zack & Wiki».

¿Qué ocurre con los juegos de plataformas en Xbox 360? ¿Hay alguna secuela de «Kameo» a la vista?

Como ya habrás podido leer en nuestra sección de noticias, «Banjo & Kazooie» estarán de vuelta estas Navidades (con una completa customización de nuestro personaje para completar los niveles), al igual que «Beyond Good & Evil», que prepara su esperado regreso aunque para más tarde. De todos modos, el género de las plataformas ha sufrido un ligero estancamiento desde la llegada de las consolas de nueva generación.

Victor Robles (e-mail)

El rol también es exclusivo

@ ¡Hola Yen! Tengo casi todas las consolas y me encantan los juegos de rol:

«Star Ocean» de PS2 me pareció un juegazo. ¿Sabes si sacarán algún remake o continuación?

Square-Enix ha anunciado la cuarta entrega de la serie en un reciente evento celebrado en Tokio. En un principio, «Star Ocean: The Last Hope» (así ha sido bautizado) saldrá únicamente para Xbox 360 a lo largo de 2009. La exclusividad debería ser temporal, ya que las anteriores entregas de la saga (exceptuando el primer título, que apareció en Super NES), fueron lanzadas en PS One y PS2 respectivamente.

¿Cuándo saldrá «The Last Remnant»? Llevo oyendo hablar de él desde hace mucho tiempo.

Este invierno lo hará en Xbox 360 para, en 2009, debutar en PS3. Contará con un apartado gráfico espectacular al utilizar el motor Unreal Engine 3 («Gears of War», «Unreal Tournament III», etc.). Ofrecerá un sistema de combates que incluirá Quick Time Events, es decir, que tendremos que pulsar el botón adecuado en el momento justo para asestar un buen golpe.

¿Para cuándo un nuevo «Valkyrie Profile» u otro título con las valquirias como protagonistas?

Tri-Ace lanzará el juego de DS («Valkyrie Profile: The Cursed One») este verano en Japón. Square-Enix, encargados de su distribución a nivel mundial, aún no han confirmado su llegada a Europa aunque dado que están acercando poco a poco todo su catálogo a occidente, es bastante seguro que llegue tarde o temprano. «Valkyria Chronicles», por su parte, está siendo desarrollado por los mismos chicos del más que notable «Skies of Arcadia» (Dreamcast, GameCube) y lo esperamos para principios de 2009 en PS3. Si no puedes esperar más, corre ahora mismo a la tienda más cercana y hazte con «Odin Sphere», uno de los últimos grandes juegos para PS2, con el universo de Odín como protagonista.

¿Qué me puedes contar de «Infinite Undiscovery»?

Pues que es otro de los juegos desarrollados por Tri-Ace en exclusiva para Xbox 360. Contará con un lanzamiento casi mundial el próximo mes de septiembre. Su estilo de juego recordará a los de «Valkyrie Profile» (combates en tiempo real) y contará con toda la magia y épica a las que nos tienen acostumbrados este grupo de programación. Eso sí, para la ocasión los entornos serán completamente abiertos.

Miguel Ángel Jimenez (e-mail)

Zombis, naúseas y ciencia ficción

✉ Hola Yen. Tengo una PSP y una PS3 y quisiera hacerte algunas preguntas:

¿Sabes si saldrá un nuevo «Pa-



INFINITE UNDISCOVERY llegará a las Xbox 360 europeas el 5 de septiembre y, además de contar con un apartado gráfico espectacular, sus batallas serán en tiempo real, como ya hemos visto en «Valkyrie Profile». Eso sí, los escenarios ya no son bidimensionales. Disfrutaremos de auténtica libertad 3D.

rasite Eve› en consola›?

De momento tendrás que conformarte con la tercera entrega para móviles, anunciada por Square-Enix el año pasado. Aya Brea y compañía se pasan a nuestros bolsillos. De momento, porque las dos primeras entregas nos gustaron bastante.

¿Sabes la fecha de lanzamiento de ‹Resident Evil 5›, ‹Silent Hill V› y ‹Alone in the Dark› para PS3?

Chris Redfield y su nueva compañera de aventuras nos traerán terror del bueno en 2009 (no hay fecha exacta) mientras que «Silent Hill: Homecoming» (el juego ha sido rebautizado) llegará en septiembre. La misma fecha está fijada para el regreso de Edward Carnby, que llega con retraso respecto al resto de versiones de «Alone in the Dark» (ya en la calle cuando estéis leyendo estas líneas).

¿Llegaremos a ver un nuevo ‹Resident Evil› para PSP?

Pues de momento Capcom no se ha decidido a realizar ninguna conversión a la portátil de Sony, pero técnicamente sería del todo factible teniendo en cuenta el "remake" que apareció para NDS. En su momento se habló de una nueva entrega de la saga «Outbreak» con modo multijugador por WiFi. Una asignatura pendiente junto a «Devil May Cry», del que también esperamos su salto a PSP.

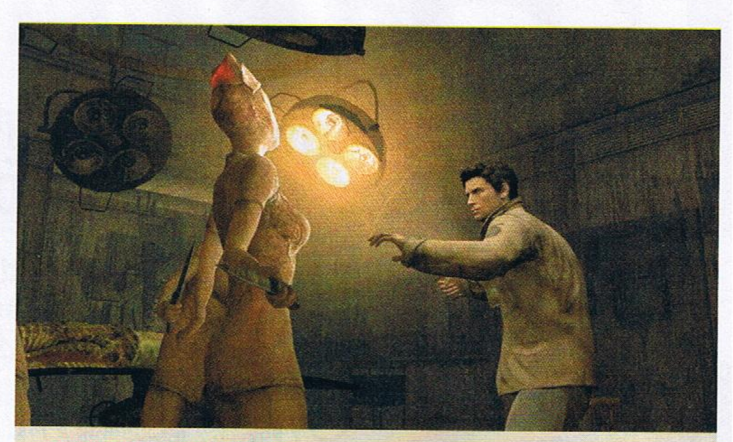
¿Veremos la segunda parte de ‹Dead Rising› o un "remake" para PlayStation 3?

Debería llegar tarde o temprano. De hecho, Frank West ya apareció como personaje desbloqueable en la versión de PS3 de «Lost Planet», lo que es toda una premonición. Además, existen fuertes rumores de que el desarrollo de «Dead Rising 2» se lleva realizando desde hace tiempo. ¿Tendremos alguna noticia durante el próximo E3? Habrá que esperar hasta el 15 de julio para descubrirlo pero me parece a mí que los primeros zombis en reaparecer vendrán de la mano de Chris Redfield y compañía.

¿Se sabe algo ya del próximo ‹Uncharted›? Me gustó más que ‹Tomb Raider Anniversary›.

La secuela está en desarrollo desde que Naughty Dog finalizara el primer título pero no se han desvelado detalles. Otro de los bombazos que seguramente se revelen durante el próximo E3. Eso sí, los máximos responsables de la compañía ya han prometido que la segunda parte será más grande y mejor. ▸▸

« ‹DEAD RISING 2› PODRÍA ESTAR EN DESARROLLO DESDE HACE UNOS MESES, PERO NO SE LANZARÁ ANTES DE ‹RESIDENT EVIL 5› »



«SILENT HILL: HOMECOMING» nos devolverá a Silent Hill en busca de nuevos secretos que descubrir. En septiembre por fin podremos "echarle el guante". Sólo de pensar en volver a enfrentarnos a las enfermeras se nos ponen los pelos de punta. Promete ser un juegazo.

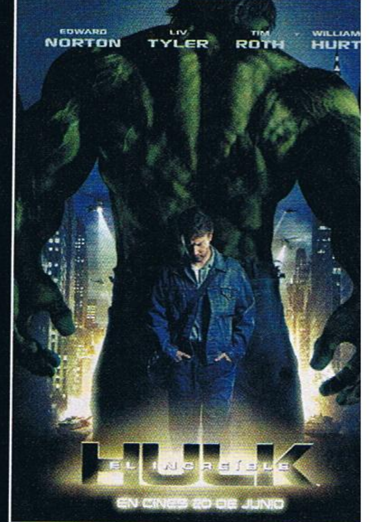


EL INCREÍBLE HULK
EN CINES 20 DE JUNIO

Participa en el sorteo de:

25 camisetas de Hulk

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 7654** desde tu móvil poniendo la **palabra hchulk** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).



MARVEL

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94. 28035-MADRID

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.



vuestra OPINIÓN

¿Un futuro redondo?

Angel José Carrión (E-mail)

Hola un mes más. Quisiera comentaros mi opinión respecto a los planes de futuro que tienen las compañías en cuanto a publicar los juegos mediante descargas de Internet. Si realmente es así, ¿estamos seguros de que es lo que más nos interesa? Si tenemos en cuenta que algunos juegos ocupan más de 20 Gb (poniendo el caso de «Lost Odyssey» o «Metal Gear Solid 4») y pensamos en el disco duro de nuestras consolas, creo que muchos no podrían descargárselos, además de pensar en qué hacer si se borraran los datos y tuviéramos que reclamar. Además, prefiero tener el juego con su disco y la cajita, que si no me ahorro nada en cuanto al precio que encontraré en las tiendas (el mismo en estos momentos), no veo el beneficio por ningún lado. Comento todo esto porque creo que no se trata de un futuro tan lejano como podamos creer. De igual modo, no me puedo imaginar cómo se pondrían las tiendas al quedarse sin sus habituales compradores de juegos...

Yen: El negocio de los videojuegos, como el de la música y el cine, está tendiendo a las descargas on-line. Sólo hay que hacerse esta pregunta: ¿Cuántas veces utilizamos un CD de música una vez lo hemos importado a nuestro reproductor de MP3? Pues eso.



■ **¿Qué me puedes contar de «Bioshock» para PS3?**

Que saldrá en octubre y que contará con nuevas características y contenidos respecto al original para Xbox 360. Aunque eso sí, aún no se han desvelado ninguna de ellas.

Victor Soto (e-mail)

¿Dónde está el rol de PS3?

@ Hola Yen. Tengo una PS3 y soy muy aficionado a los juego de rol y MMORPGs (mundos permanentes). Espero que me facilites información recién salida del horno:

■ **¿Que ha pasado con «Eternal Sonata»?**

El juego aún sigue planeado pero sin fecha confirmada por parte de Bandai-Namco (los últimos rumores apuntan a que no saldrá de Japón). Sí te puedo decir que incluirá dos personajes controlables adicionales (Crescendo y Serenade) y un modo de customización de nuestros avatares que no se incluía en Xbox 360. De igual modo, habrá capítulos exclusivos para profundizar un poco más en la historia. Una lástima que no se vayan a introducir mejoras en el sistema de combate, algo repetitivo y simple. Aún así, esperaremos al resultado final a ver qué tal. Y, por supuesto, cruzaremos los dedos para que llegue a Europa.

■ **¿Y «White Knight Story»?**

Otro de los juegos más esperados dentro del género para PS3 que se está haciendo de rogar. Su aparición no está prevista hasta el año que viene. Pero prometer, promete. De Level 5 («Dark Cloud», «Dragon Quest VIII», «Rogue Galaxy») no podemos esperar nada más que lo mejor.

■ **¿Para cuándo el primer MMORPG de NCSoft?**

Según el acuerdo que firmaron con Sony recientemente, los chicos de «Guild Wars» o «City of Heroes» deberían publicar sus dos primeros juegos durante el presente año. «Aion: Tower of Eternity» (de gran éxito en Korea) o «Tabula Rasa» suenan como firmes candidatos.

■ **¿Podría salir un «Final Fantasy XI» en PS3? ¿Y «Phantasy Star Universe»?**

Square-Enix está demasiado ocupada con sus «Final Fantasy XIII» y «FF Versus XIII» como para meterse en semejante berenjenal. Además, tampoco es que «Final Fantasy XI» haya tenido el éxito y la calidad esperados. En cuanto al juego de SEGA, si quieren, pueden, aunque veo más probable un nuevo «Skies of Arcadia» tras la publicación de «Valkyrie Chronicles».

■ **¿Se sabe algo nuevo sobre «Borderlands»?**

La última noticia ha sido su retraso hasta 2009 para mejorar la calidad global del juego. La compañía Gearbox («Brothers in Arms») está detrás del título, muy prometedor desde que se anunciara hace ya más de un año. Por cierto, se rumorea que los mismos programadores podrían estar desarrollando también una precuela de «Halo» para Microsoft, tras la independencia de Bungie con la compañía de Bill Gates. No olvidemos que también se están haciendo responsables de «Aliens: Marines Coloniales».

Khazar (e-mail)



«TRAUMA CENTER 2» en DS cuenta con un nivel de dificultad más ajustado. Ya tuvimos bastante sufrimiento con el primero.

« TRAS DEJAR BUNGIE A MICROSOFT, ESTA PODRÍA HABER ENCARGADO A GEARBOX UN NUEVO «HALO», UNA PRECUELA »

La mejor lucha de la "next-gen"

@ Hola Yen. ¿Qué tal todo? A ver si me contestas a estas preguntas:

■ **¿Llegará la secuela de «Trauma Center: Under the Knife» a Europa?**

De momento no ha salido de Japón y EE.UU. pero mantenemos la esperanza. Saldrá algo parecido en otoño por si te interesa: «LifeSigns». Su mecánica es similar pero es difícil que supere al carisma del Dr. Styles.

■ **En cuanto a juegos de lucha, ¿por cuál te decantarías en esta generación?**

Si esperas un poco (ya puedes leer las primeras impresiones en este mismo número), «Soul Calibur IV» es la oferta más completa que encontrarás en PS3 y Xbox 360. «Street Fighter IV» y «Tekken 6» debutarán este año también (a finales, más concretamente) pero, aunque creo que serán dos excelentes juegos, no llegarán al nivel de la obra de ▸▸

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¿ES VERDAD QUE UN CHICO EN FRANCIA SE HA CAMBIADO LA CARA POR LA DE NIKO BELLIC DE «GTA IV»?
Yen: Claro. Yo lo hago todos los días para que me confundan por las calles. Que si la Terremoto de Alcorcón, que si Carmen de Mairena. Desde luego, así no hay quién dé con mi verdadero rostro.

@¿CUÁNDO TE VEREMOS LA CARA? TIENES QUE DEVOLVERME 1 EURO POR ROMPER UNA PÁGINA DEL NÚMERO 200.
Yen: Mi idea era mostrarla a todo el mundo con motivo del aniversario, pero la máquina de la imprenta se rompió justo en esa página. ¿Será porque no resistió a ver algo tan guapo?

@¿ES CIERTO QUE SI RESERVAS UN JUEGO TRES MESES ANTES TAN SÓLO TE CUESTA 10 EUROS?
Yen: Y si ya les llevas tu consola te lo dan gratis.

@¿LA PS4 SERÁ DE COLOR VERDE Y SUS DISCOS ROJOS?
Yen: Y proyectará miles de colores para que haga parecer tu habitación a una discoteca. A ritmo del "Chiqui Chiqui", claro.

@HE OÍDO QUE PARA EL PRÓXIMO «NEED FOR SPEED» HABRÁ QUE ESTUDIAR Y SACARSE EL CARNÉ DE CONDUCIR.



Yen: Pero el de camiones, ya que el nuevo juego de EA nos pondrá a los mandos de trailers de 16 ruedas. ¿Has ido ya a la autoescuela?

@ME HAN CONTADO QUE «MGS4» TIENE MÁS DE 3 HORAS DE PELÍCULAS.
Yen: ¡Madre mía! Ni Peter Jackson con sus ediciones especiales de "El Señor de los Anillos" llega a tanto...

Bandai-Namco. Y en Wii, cómo no, el sensacional «Super Smash Bros. Brawl».

A pesar de no estar traducido, ¿merece la pena «The World Ends with You»?

Hablamos de uno de los mejores juegos de NDS de los últimos meses, un excelente juego de rol con un carisma arrollador. ¿Qué más puedo decir? Que lo acompañes de un buen diccionario de inglés (si no entiendes nada de nada) y... a disfrutar. No te defraudará en absoluto.

¿Alguna noticia sobre el remake de «FFVII»? De los juegos basados en esa saga, ¿cuál me recomiendas?

No. Personalmente creo que llegará, algún día, pero no hasta dentro de algún tiempo. A Square-Enix ya no le quedan muchas más opciones si quiere seguir estrujando su juego estrella. Te recomiendo fervientemente «Crisis Core» para PSP, una maravilla portátil. «Dirge of Cerberus» para PS2 no me terminó de convencer. Y, por supuesto, la película «FF VII Advent Children» es de obligado visionado para cualquier fan.

¿«Super Smash Bros. Brawl» es tan bueno como dicen? ¿Cuáles son tus tres personajes favoritos para jugar?

Es, sin duda, el más completo en cuanto a modos de juego (el modo historia y juego on-line aseguran muchos meses de diversión) y técnicamente más logrado de toda la serie. Si te gustaron los de N64 y GameCube, disfrutarás de lo lindo. Mis tres personajes favoritos son Meta Knight, Sonic y Link.

Antonio Miguel Doctor (e-mail)

Esperanzas en el bolsillo

@Hola Yen. Leo vuestra revista desde hace años. Esta es la primera vez que te escribo. A ver si hay suerte:

¿Saldrá finalmente un nuevo «Duke Nukem»?

Si todo sigue como hasta ahora (refiriéndonos a los últimos meses, claro) tendremos a «Duke Nukem Forever» a finales de año en PS3 y Xbox 360. Aunque el proyecto ha estado congelado durante mucho tiempo, el grupo de programación 3D Realms ya ha mostrado hasta vídeos del juego en pleno rendimiento. Y pinta bastante bien, por cierto. Esperemos que rescate el mismo carisma de los anteriores «Duke Nukem», verdaderos clásicos.



«KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP» promete superar en calidad al reciente «Crisis Core». Al cargo del proyecto está Tetsuya Nomura, el mismo que se ha encargado de la precuela de «FFVII». Se narrarán hechos previos al primer juego.

¿Qué hay de los rumores sobre un nuevo «Metal Gear» en PSP?

La novela gráfica «Digital Graphic Novel 2», debería saldrá a finales de año en nuestro país. En cuanto a juegos, de momento ni un nuevo «Ac!d» o «Portable Ops» se han anunciado aunque se rumorea que puede estar en desarrollo un juego protagonizado por Revolver Ocelot.

¿Qué podemos esperar de «Kingdom Hearts para PSP?

Pues después de disfrutar del excelente «Crisis Core», no podemos más que frotarnos las manos ante lo nuevo de Square-Enix con Tetsuya Nomura a la cabeza. En el próximo E3 o agosto como muy tarde (la compañía nipona celebrará un evento por esas fechas) deberíamos tener más información de esta precuela del "clasicazo" de PS2.

Adrián López (e-mail)

Camuflaje y turnos para PS3

@Hola Yen. Tengo unas preguntas que espero me puedas contestar:

¿Saldrá en el futuro una versión de «MGS4» como ocurriera con «MGS 2 Substance» y «MGS 3 Subsistance?

Con lo que le gusta al maestro Kojima incluir nuevos extras y modos de juego a sus juegos, sería más que probable. Desde luego, una joya como «Guns of the Patriots» se lo merece.

¿Es verdad que «Final Fantasy XIII» tendrá un sistema de combates muy parecido al de «Kingdom Hearts»?

Según Tosirou Tsuchida (responsable de este área del juego), será más bien una evolución de lo visto en «FFXII». Seguiremos viendo a los enemigos antes de entrar en combate pero una vez en la batalla se incorporarán una serie de novedades respecto a las órdenes, equipo, ataques físicos y magia. Tendremos que esperar hasta agosto probablemente para ver alguna exhibición del juego, que llegará en 2009.

Javier Martínez (e-mail)



FINAL FANTASY XIII será el debut de la saga en PS3. Aunque lleva más de 2 años de desarrollo, Square-Enix no suelta prenda de lo que nos esperará en 2009, año en el que se pondrá a la venta. Eso sí, sus gráficos serán espectaculares y el sistema de combates una evolución de lo visto en «FFXII».





























Promociones Exclusivas

...ones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
...tadas y vigentes hasta el 31/07/08.
...tas incluidos.





Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es



JUEGOS PARA MÓVILES

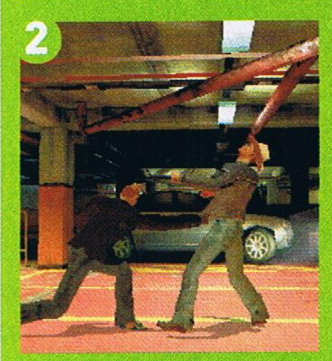
Este mes os traemos la gran apuesta de Nokia para el retorno de su plataforma N-Gage. «One» es un juego de lucha de un nivel técnico formidable, ¡y está desarrollado por Digital Legends, un grupo español!

EL JUEGO DEL MES

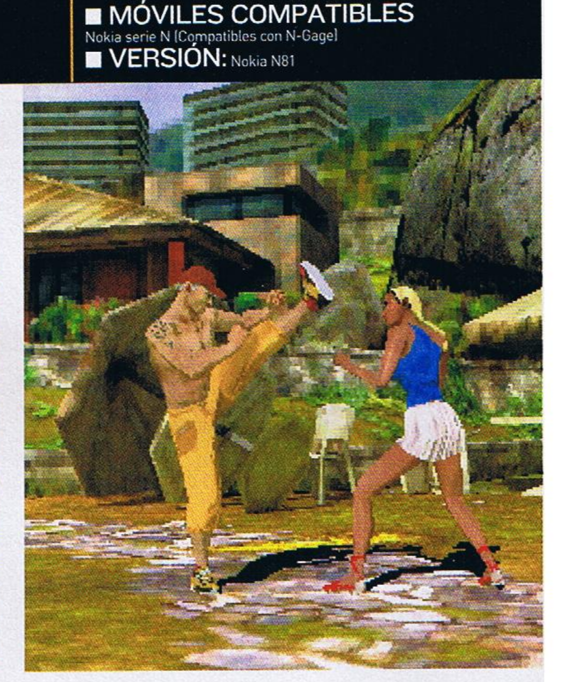
■ precio: 10 € ■ compañía: NOKIA ■ género: LUCHA
■ dónde descargarlo: www.n-gage.com

■ MÓVILES COMPATIBLES
Nokia serie N (Compatibles con N-Gage)
■ VERSIÓN: Nokia N81









1. CREAR UN LUCHADOR es el primer paso. Podemos elegir su aspecto, técnica e incluso ver nuestro ranking mundial Online.
2. EL APARTADO GRÁFICO alcanza un nivel pocas veces visto en un juego para teléfono móvil, y todo está cuidado al máximo detalle.

PELEAS A OTRO NIVEL

ONE

Estos luchadores están dispuestos a partirse la cara con quien sea para demostrar toda la potencia del nuevo motor N-Gage.

LAS PELEAS UNO CONTRA UNO más espectaculares llegan a los móviles Nokia de la mano de la nueva versión de «One», título que ya disfrutamos en su día la portátil N-Gage. Nuestro primer paso en el juego es crear un luchador personalizado eligiendo entre un montón de opciones. Cuando lo tengamos, podemos empezar a luchar en cualquiera de los 3 modos de juegos disponibles: Supervivencia (una sucesión de combates de dificultad creciente), Multijugador (combates a dobles vía Bluetooh) o el modo Historia, que consiste en una serie de peleas unidas por secuencias estáticas.

EL SISTEMA DE CONTROL ES SIMPLE E INTUITIVO, ya que sólo cuenta con dos botones (puñetazo y patada), pero si los combinamos con las distintas direcciones o variamos la duración de la presión, es posible ejecutar un elevadísimo número de golpes, agarres o combos, que hacen que cada combate sea totalmente diferente al anterior.

Si a esto le sumamos un apartado gráfico en 3D impresionante, que destaca por la fluidez de las peleas, las animaciones de los personajes y los efectos de luz a tiempo real, nos queda un juego de lucha extraordinario, a la altura de una consola portátil. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	95
■ SONIDO	86
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Las peleas que nos ofrece este juego son muy completas y divertidas, y su apartado gráfico está a años luz de cualquier otro título del mismo género para móviles.

PUNTUACIÓN FINAL 93

ENVÍA TUS DUDAS
Si tienes dudas sobre móviles escribe a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

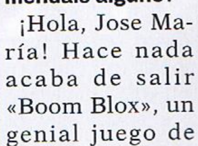
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Todo un estratega



¡Hola! Me apasionan los juegos de estrategia e inteligencia en general. ¿Me recomendáis alguno?

¡Hola, Jose María! Hace nada acaba de salir «Boom Blox», un genial juego de puzles en el que hay que disparar a bloques de colores, y que cuenta con el sello de Steven Spielberg. Por otro lado, en **www.gameloft.es** puedes descargar «Bubble Bash», un excelente "clon" de la serie «Bust a Move», así como varios juegos de inteligencia, como «Platinum Sudoku» o «Lumines Block Challenge». Ya centrados en la estrategia pura y dura, en **www.glu.com** tienes el genial «Age of Empires III», en el que hay que crear un ejército -y todo lo que conlleva- para defender Europa occidental.





Jose María Sánchez (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Devil May Cry
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. God of War: Traición
6. One
7. Metal Slug M3
8. Asphalt Urban GT 2
9. María Sharapova Tennis
10. Might & Magic II



METAL SLUG M3
Métete en la piel del sargento Allen y dispara a todo lo que se mueve en este divertidísimo juego de acción con "sabor retro". Su apartado gráfico recuerda fielmente a los populares clásicos de las máquinas recreativas.

Los más descargados

MOVISTAR
1. El Internado
2. Roland Garros 2008
3. Boom Blox

VODAFONE
1. Block Breaker Deluxe
2. Pasapalabra
3. Tetris

ORANGE
1. Monopoly Gran Edición
2. Need For Speed Pro Street
3. Buble Bang



BOOM BLOX
En este juego de estrategia hay que disparar a los bloques de colores evitando hacer lo propio con los bloques calavera. Parece sencillo, pero os aseguramos que se trata de un juego de lo más completo y, sobre todo, adictivo.

Los móviles recomendados por HC



NOTICIAS MÓVILES

LLEGA SOLID SNAKE

Nokia ha anunciado un acuerdo con la compañía japonesa Konami, mediante el cual podremos disfrutar de algunos de sus juegos en la plataforma N-Gage. El primero en llegar será la versión "telefónica" de **«Metal Gear Solid»**, título que promete mostrar unas posibilidades gráficas y jugables nunca vistas en un móvil.

VUELVE CRASH BANDICOOT

Vivendi ha anunciado el lanzamiento de un nuevo **juego de karts** basado en el universo de Crash Bandicoot. Tanto la versión en Java (2D), como la de móviles Symbian (3D), contarán con 16 circuitos distintos repartidos en 5 modos de juego, así como con los personajes más famosos de la saga. Por supuesto, el peculiar sentido del humor propio del amigo Crash será la piedra angular de unas carreras muy alocadas.

ROBOTS ESPAÑOLES

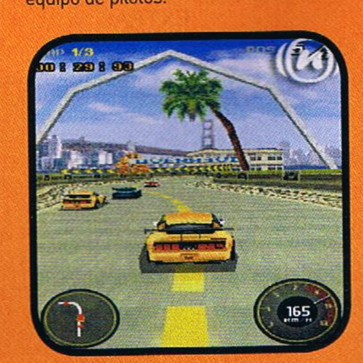
Lemonquest es una compañía española dedicada al desarrollo de videojuegos para móvil que en unos pocos años ha conseguido un increíble crecimiento a nivel internacional gracias a la calidad de sus títulos. Pues bien, dentro de poco nos sorprenderán con **«Robot Battle Tactics»**, un espectacular juego que combinará acción, puzles y elementos RPG, siguiendo una cuidadísima trama futurista protagonizada por robots.

¡TIEMBLA, MARIÑAS!

Dentro de muy poco podremos disfrutar de una nueva edición del popular juego de mesa **Trivial Pursuit**. En esta ocasión, **las preguntas se centrarán en el mundo del corazón**, por lo que habrá que demostrar que somos unos cotillas de tomo y lomo. A través de más de 600 preguntas, totalmente localizadas al castellano, el sistema de juego será el mismo de siempre y nos permitirá competir con hasta otras 5 personas jugando por turnos.

RACE DRIVER: GRID

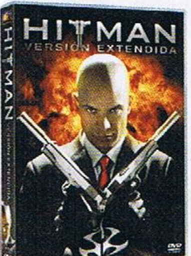
Tras su debut en consola el mes pasado, Codemasters ha lanzado «Race Driver: GRID» para móviles. Comparte mecánica con las "versiones mayores" y el objetivo es **competir en unas carreras de corte arcade** ambientadas en circuitos urbanos de Japón, USA y Europa, con el fin de labrarnos un nombre y conseguir dinero para formar un respetado equipo de pilotos.



MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD



Hitman

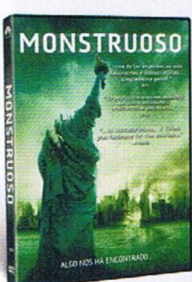
- Género Acción
- Protagonistas Timothy Olyphant, Dougray Scott, O. Kurylenko...
- Director Xavier Gens
- Precio 19,95 € (Ver. Extendida)
- También en Blu-Ray 29,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆





ARGUMENTO: El Agente 47, un viejo conocido de las consolas, protagoniza esta película, que cuenta como es contratado por un grupo conocido como "La Agencia" para ir eliminando a los objetivos que le encargan. Pero es víctima de una traición, y entonces el cazador se convierte en presa.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, tomas falsas, Documental, Digital Hits, Armas de destrucción...



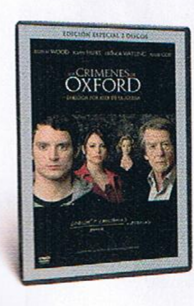
Monstruoso

- Género Ciencia Ficción
- Protagonistas Lizzy Caplan, Jessica Lucas. Mike Vogel...
- Director Matt Reeves
- Precio 17,95 € (Caja metálica)
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: La víspera de su viaje a Japón, Rob celebra una fiesta de despedida con sus amigos. De pronto, un temblor similar a un terremoto sacude el edificio y todos corren a la terraza a ver qué ha pasado. Entre los gritos de la gente se oye un rugido que anuncia la llegada de una criatura de otro mundo.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, finales alternativos, Tomas falsas, El rodaje de Monstruoso, Investigación secreta del caso llamado Cloverfield...



Los Crímenes de Oxford

- Género Thriller
- Protagonistas Elijah Wood, Johh Hurt, Leonor Watling...
- Director Alex de la Iglesia
- Precio 24 € (Ed. Especial)
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un profesor de lógica de la universidad de Oxford y un joven alumno se ven envueltos en la investigación de una serie de asesinatos con un punto en común: podrían pasar por muertes naturales si no fuera porque cada uno viene acompañado de un mensaje casi imperceptible. A ellos les toca descifrar la lógica que los une.
EXTRAS DVD: Esperando a Alex, Los VFX de Los Crímenes de Oxford, Los decorados de los crímenes...

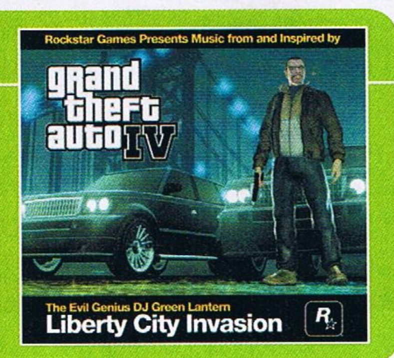


MÚSICA

GTA IV

La gran aventura de Niko Bellic ha dado origen a 2 álbumes que se venden en iTunes: "The Music of Grand Theft Auto IV" (16 pistas con 8 de los temas creados para el juego) y "The Evil Genius DJ Green Lantern: Liberty City Invasion", con estrellas como Busta Rhymes o Fabolous.

- Compañía Rockstar
- Precio 9,99 €



LIBROS

Indiana Jones

Ahora que Indiana Jones vuelve a estar de más de uno querrá conocer qué aventuras el arqueólogo antes de "El Templo Maldito De narrarlas se ocupan estas dos novelas, Misterio de Delfos" y "La Danza de los Gig

- Editorial Dolmen
- Precio 16 €

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD

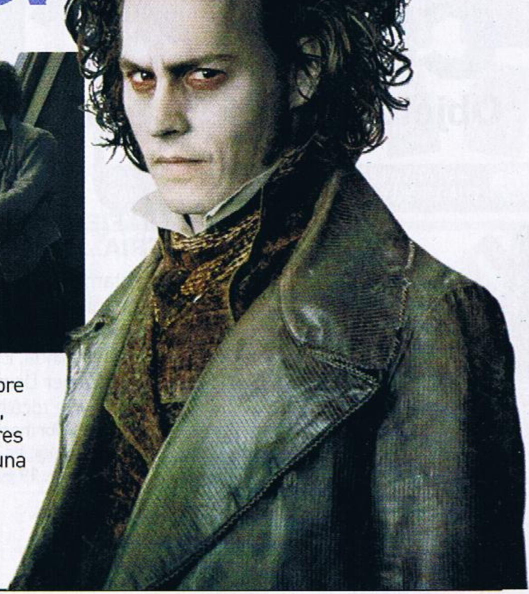


Sweeney Todd

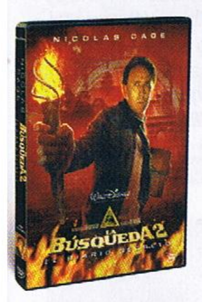
- Género **Musical**
- Protagonistas **Johnny Depp, Helena Bonham Carter...**
- Director **Tim Burton**
- Precio **22 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **31,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★





ARGUMENTO: Benjamin Barrer, un hombre encarcelado injustamente durante 15 años, se escapa y regresa a su barbería de Londres para vengarse del juez Turpin, que montó una acusación falsa para quitarle a su esposa.
EXTRAS DVD: Burton + Depp + Carter = Todd, La verdadera historia del barbero diabólico, El Londres de Sweeney...



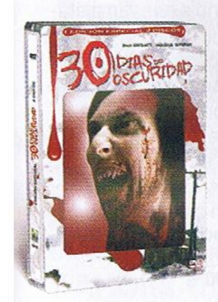
La Búsqueda 2

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Nicolas Cage, John Voight, Diane Kruger...**
- Director **Jon Turteltaub**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Ben Gates se ve de nuevo envuelto en una aventura en la que se mezclan capítulos desconocidos de la historia con tesoros ocultos. Cuando una página del diario del asesino de Abraham Lincoln sale a la luz, el tatarabuelo de Ben se ve implicado. Decidido a probar su inocencia, Ben y su equipo emprenden un viaje para intentar descubrir uno de los tesoros más buscados del mundo.
EXTRAS DVD: Comentario de audio del director y del actor John Voight...



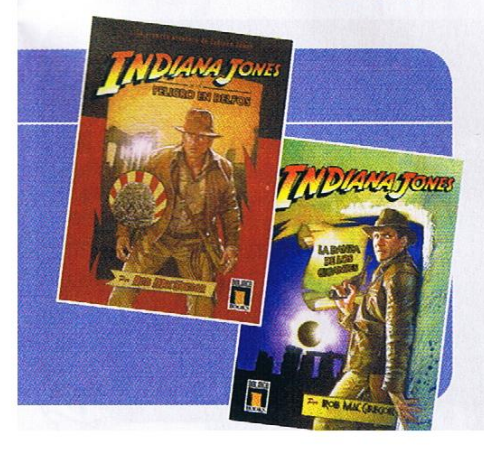
30 Días de Oscuridad

- Género **Terror**
- Protagonistas **Josh Harnett, Melissa George...**
- Director **David Slade**
- Precio **21,99 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray y UMD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: En una pequeña ciudad de Alaska, que la noche dure 30 días es algo natural. Recibe pocos visitantes, hasta que una banda de vampiros ataca salvajemente a los perros de los trineos. Sin embargo, pronto descubren que hay unas criaturas que satisfacen mucho mejor su sed de sangre: los humanos.
EXTRAS DVD: Comentarios, "Construyendo Barrow", "Sangre, vísceras y otros", "Los especialistas", "Tomas nocturnas", "El vampiro"...





CINE

Narnia: El Príncipe Caspian

La segunda película de "Las Crónicas de Narnia" está basada en el cuarto libro de C.S. Lewis. Los hermanos Pavensie conocen al Príncipe Caspian, el heredero legítimo al trono de Narnia, y deben ayudarle para liberar el reino del yugo del tiránico rey Miraz, que gobierna sin piedad.

- Productora **Disney**
- Estreno **4 de julio**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◄ SOY UN FIERA TOCANDO LA BATERÍA... DE BOLSILLO

Los jugones estamos acostumbrados a tocar la guitarra en «Guitar Hero», así que más de uno se apuntará a tocar también la batería entre partida y partida. Eso sí, sabed que este "Finger Drum Kit" es pequeño ¡y se toca con los dedos!

Más información en: www.fnac.es
Precio: 19 €

◄ ▲ FENIX Y COLE, LISTOS PARA EL COMBATE

Marcus Fenix y Augustus Cole, los héroes de «Gears of War», están ya acumulando munición para la segunda parte de su juego. Mientras llega a vuestra Xbox 360, ¿qué tal ir abriendo boca con estas figuras de la prestigiosa marca Neca?

Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 19 €





UN BOLSO PARA MITÓMANOS ►

«Final Fantasy VII» sigue siendo para muchos el mejor juego de esta saga. Ahora que llega «Crisis Core» a PSP, quizá os guste guardar vuestras cosas en este bolso, que luce el logo de «FF VII Advent Children».

Más información en: www.vistoenpantalla.com



Precio: 14,32 €



◄ UNA CAMISETA TERRORÍFICA

Los zombis nos van a atacar de nuevo en «Resident Evil 5», pero nosotros les tenemos ganas. Tantas, que somos capaces de comprarnos esta camiseta, que lleva el logo de «Biohazard» en el pecho y en la parte de atrás. Se vende también con manga larga.

Más información en: www.ropafriki.com
Precio: 13,90 €



◄ MUÑECOS CON EL PODER DE LA FUERZA

Los nuevos muñecos de la saga "Star Wars" se llaman "Mighty Muggs", están hechos de vinilo, y tienen un aspecto así de redondito. Hay un montón de personajes, pero ojo, que es una edición limitada.

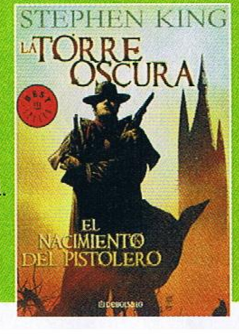
Más información en: www.ziclotech.com
Precio: 21,90 €

MANGA Y CÓMIC

La Torre Oscura

Un relato de Stephen King toma forma de cómic. Cuenta la historia de El Pistolero, una especie de justiciero que persigue a un oscuro personaje a través del desierto. El guionista Peter David y el dibujante Jae Lee ponen su talento sobre el papel.

Publicado por: Mondadori
Precio: 14,95 €



Rurouni Kenshin

Regresa el espadachín más famoso de la era Meiji, en una edición de lujo dividida en 22 tomos. Kenshin quiere olvidar su pasado como asesino (se le conocía como "el carnicero") y decide ayudar a los vagabundos más débiles.

Publicado por: Glénat
Precio: 10 €



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos

W W W . G A M E S H O P . E S

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE ☎ 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

Antoni María Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01

mbla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 RRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30

sta Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA

Plaza San Julián, 4-6 - 37001 SALAMANCA EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

a Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal LAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION3 (40 Gb) BÁSICA + MGS 4 — 439,95€



PLAYSTATION3 (40 Gb) BÁSICA + GTA IV — 439,95€

PLAYSTATION2 BÁSICA — 129,95€



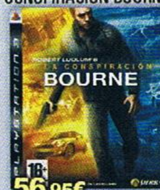
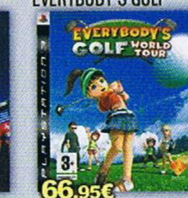
- SOUL CALIBUR IV — 66,95€
- METAL GEAR SOLID 4 — 66,95€ (+FIGURA 76,95€)
- BATTLEFIELD BAD CO — 66,95€
- GH: AEROSMITH (CON Y SIN GUITARRA) — 67,95€
- CONDEMNED 2 — 66,95€
- DBZ BURSTLIMIT — 66,95€







- RACEDRIVER GRID — 66,95€
- CONSPIRACION BOURNE — 56,95€
- UEFA EURO 2008 — 66,95€
- EVERYBODY'S GOLF — 66,95€
- F1 CHAMP. EDITION — 37,95€
- EL INCREIBLE HULK — 56,95€

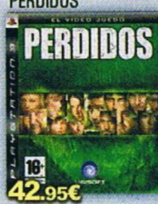


- GENJI — 37,95€
- GT5 PROLOGUE — 37,95€
- GRAND THEFT AUTO 4 — 66,95€
- HAZE — 66,95€
- IRON MAN — 56,95€
- LEGO INDIANA JONES — 57,95€



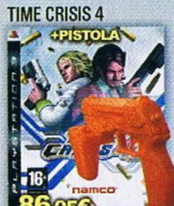
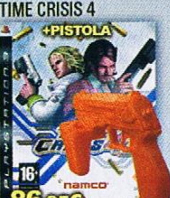


- MOTORSTORM — 37,95€
- MX VS ATV UNTAMED — 61,95€
- NBA 08 — 66,95€
- PERDIDOS — 42,95€
- RAINBOW SIX VEGAS 2 — 66,95€
- RESISTANCE — 37,95€


- RIDGE RACER 7 — 37,95€
- SEGA S.STAR TENNIS — 56,95€
- SINGSTAR VOL 2 — 37,95€ (+MICROS 66,95€)
- TIME CRISIS 4 — 86,95€ (+PISTOLA)
- TOP SPIN 3 — 56,95€
- VIKING — 66,95€





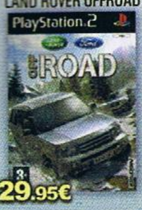
PlayStation 2

- ALONE IN THE DARK — 46,95€
- SINGSTAR OT — 29,95€ (+MICROS 56,95€)
- BUZZ POP MUSIC — 37,95€ (+BUZZERS 56,95€)
- LEGO INDIANA JONES — 37,95€
- UEFA EURO 2008 — 37,95€
- EL INCREIBLE HULK — 42,95€
- LAND ROVER OFFROAD — 29,95€









- MX VS ATV UNTAMED — 37,95€
- PDC DARTS 2008 — 29,95€
- RATCHET SIZE MATTERS — 46,95€
- SW2 XTREME LEG. — 37,95€
- SEGA SSTAR TENNIS — 37,95€
- SINGSTAR SUMMER P. — 29,95€ (+MICROS 56,95€)
- WWII BATTLE OVER E. — 19,95€










SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii



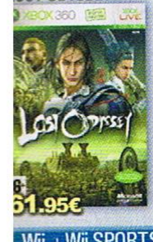
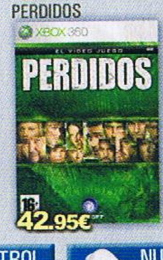
- XBOX360 ARCADE SYSTEM 199.95€
- XBOX360 PRO SYSTEM 269.95€
- XBOX360 ELITE SYSTEM 299.95€
- RACING WHEEL INALÁMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2) 96.95€
- HD-DVD PLAYER 9.95€
- DISCO DURO 120 Gb 179.95€

- LONE IN THE DARK ED.ESPECIAL 76.95€ 56.95€
- ARMY OF TWO 66.95€
- BATTLEFIELD BAD CO. 66.95€
- SOUL CALIBUR IV 66.95€
- BLUE DRAGON 29.95€
- GH AEROSMITH (CON Y SIN GUITARRA) 67.95€
- CONSPIRACION BOURNE 56.95€
- DBZ BURSTLIMIT 66.95€
- DARKSECTOR 56.95€

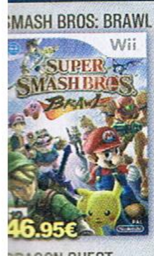
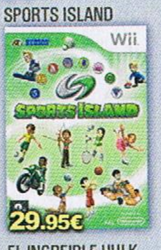
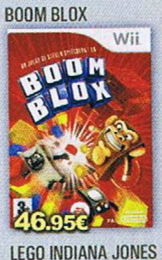
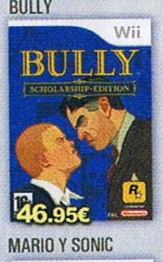
- EVIL MAY CRY 4 56.95€
- UEFA EURO 2008 66.95€
- NINJA GAIDEN 2 61.95€
- FOOTBALL MANAGER 08 61.95€
- FRONTLINES FUEL WAR 61.95€
- GEARS OF WAR 29.95€
- GRAND THEFT AUTO 4 66.95€
- INCREIBLE HULK 56.95€
- LEGO INDIANA JO 57.95€

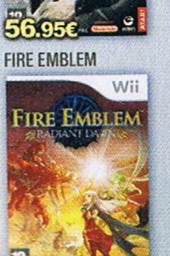
- OST ODYSSEY 61.95€
- MX VS ATV UNTAMED 61.95€
- PERDIDOS 42.95€
- RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€
- SEGA SSTAR TENNIS 66.95€
- SPIDERWICK CHRONIC. 46.95€
- TOP SPIN 3 56.95€
- TUROK 56.95€
- VIKING 66.95€

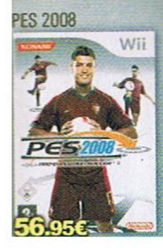
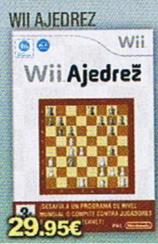
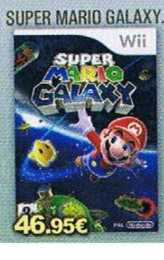
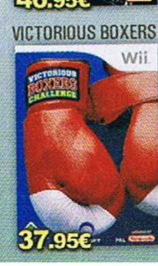
- Wii + Wii SPORTS 249.95€
- REMOTE CONTROL 42.95€
- NUNCHAKU 19.95€
- MARIO KART WII + VOLANT 46.95€
- VOLANTE WII 9.95€
- WII FIT + BALANCE BOARD 86.95€
- TOP SPIN 3 + RAQUETA 37.95€

- MASH BROS: BRAWL 46.95€
- ALONE IN THE DARK ED.ESPECIAL 66.95€ 56.95€
- FAMILY SKI 49.95€
- SPORTS ISLAND 29.95€
- BOOM BLOX 46.95€
- BULLY 46.95€
- COOKING MAMA 46.95€
- DANCING STAGE +ALFOMBRILLA 56.95€
- NO MORE HER 56.95€

- RAGON QUEST 56.95€
- FIRE EMBLEM 46.95€
- OKAMI 46.95€
- EL INCREIBLE HULK 46.95€
- LEGO INDIANA JONES 57.95€
- MARIO Y SONIC 56.95€
- NAMCO MUSEUM 37.95€
- NARUTO 46.95€
- DBZ: TENKAICH 56.95€

- PES 2008 56.95€
- RED STEEL 29.95€
- SEGA BASS FISHING +CAÑA 46.95€ 37.95€
- S.STARS TENNIS 56.95€
- WII AJEDREZ 29.95€
- SUPER MARIO GALAXY. 46.95€
- DEATH JUNIOR 37.95€
- VICTORIOUS BOXERS 37.95€
- SECRET F:TUN Cons.

RVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
VICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PSP PlayStation®Portable



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

& LITE NEGRA  .95€

PSP SLIM & LITE PLATA  169.95€ +GO! EXPLORE 249.95€

PSP SLIM & LITE PLATA + GOD OF WAR  189.95€

CÁMARA GO! PLAY 1.3 MEGAPIXELS  46.95€

NAVEGADOR GPS GO!EXPLORE 

119.95€ +ADAP. Y CABLE 149.95€



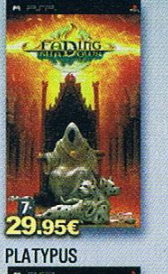
AD PRO

BATTLE OVER PACIFIC  29.95€

EVERYBODY'S GOLF 2  29.95€

CRISIS CORE: FFVII  37.95€

DRAGONEERS ARIA  37.95€

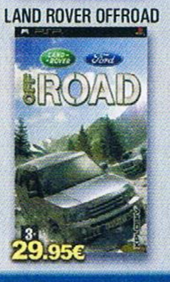
UEFA EURO 2008  37.95€

FADING SHADOWS 29.95€

FLATOUT HEAD ON 37.95€

FOOTBALL MANAGE  42.95€

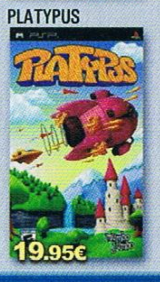
AR 

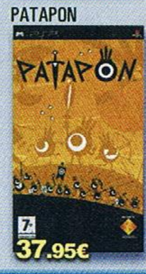
FAST & FURIOUS  37.95€

LAND ROVER OFFROAD  29.95€

LEGO INDIANA JONES  37.95€

MGS PORTABLE O+  19.95€

MX VS ATV UNTAMED  37.95€

PLATYPUS  19.95€

PATAPON 37.95€

RATCHET & CLANK  19.95€



DO DS LITE (CUATRO COLORES)





149.95€

EVOS COLORES: NINTENDO DS ORA TAMBIÉN DISPONIBLE EN LOS S ROJO, VERDE Y TURQUESA.



149.95€

ACE ATTORNEY 39.95€

EXPERTO EN VIDA SANA +PODOMETRO 37.95€

POKEMON MUNDO MISTERIOSO 37.95€

BLEACH 37.95€

GUITAR HERO ON TOUR +GUITAR GRIP 46.95€

BRAIN ASSIST 37.95€

BUNNYZ 37.95€

CIVILIZATION REVOLUTION 37.95€

ETRIAN ODYSSEY 39.95€

FIFA STREET 3 37.95€

HULK 37.95€

IMAGINA SER PATINADORA 37.95€

LEGO INDIANA JONES 37.95€

MARIO & SONIC OLIMPIC 42.95€

MYSTERY DUNGEON 37.95€

MX VS ATV UNTAMED 37.95€

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD 37.95€

SEGA SSTARS TENNIS 37.95€

SOUL BUBBLES 37.95€

TIGERZ 37.95€

TOP SPIN 3 29.95€

WINX CLUB 3 ENCHANTRIX 37.95€

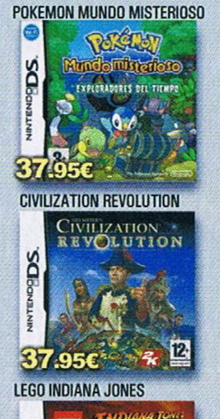
YUGIOH! WCE 2008 37.95€

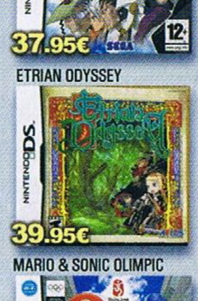
ZELDA PHATOM HOURGLASS 39.95€

ZOO TYCOON DS 2 37.95€

























TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximo número

NOS VAMOS A LOS ANGELES...

¡¡A LA FERIA E3!!

Como todos los años, la ciudad californiana va a ser el lugar donde se celebre el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo. Nosotros ya tenemos reservado el billete de avión, y en el próximo número disfrutaréis, antes que nadie, de todas las novedades que veamos allí. ¡No os lo podéis perder!

Os lo vamos a contar todo:



Los anuncios de Sony, Nintendo y Microsoft en sus conferencias.



Resident Evil 5

Probaremos los grandes juegos que van a llegar a lo largo de los próximos meses.



Kaz Hirai, presidente de Sony

Hablaremos con los grandes personajes del sector.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS: Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 8/2008

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

